PC PLAYER

PC PLAYER

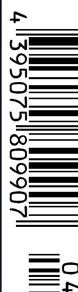
DAS PC-SPIELE-MAGAZIN 4/2000

www.pcplayer.de

DM 9,90

S 80,- · SFR 9,90 · LFR 240,-
HFL 12,50 · LIT 14.000,-bfr 240,-
DR 2.400,- · pta 1.100,-

Future Verlag
Medien mit Leidenschaft



B 90862 E

BONUS!!
3 CDS
MIT VOLLVERSION
CAPITALISM PLUS

FINAL FANTASY 8
KOMPLETTLÖSUNG
46 Seiten Tipps und Tricks



MDK 2

Pulp Fiction im Weltall:
Närrisches Action-Adventure



SUPER-GEWINN: EIN TRIP FÜR ZWEI ZUR E3

- ÜBER 40 SPIELETESTS
- LAN-PLANER
- SPECIAL: DIE BESTEN 19-ZOLL-MONITORE
- ERSTE BILDER VON STAR WARS: OBI WAN

April, April

Da macht ja bekanntlich ein jeder, was er will – warum also nicht auch die PC Player. Dachten wir uns jedenfalls und spendieren Ihnen als überraschende April-Dreingabe gleich **drei Begleit-CDs**. Grund: Die **21 attraktiven Demos**, die in diesem Monat unerwartet über uns hereinbrachen, konnten wir Ihnen einfach nicht vorenthalten – und auch nicht auf zwei Silberlingen unterbringen. Und weil wir gerade so schön in Schwung waren, haben wir dort gleich noch eine **Vollversion** mit draufgepackt. Uns bleibt da nur, Ihnen einen guten Geschäftsgang mit der spannenden Wirtschaftssimulation **Capitalism Plus** zu wünschen – die nebenbei bemerkt vom »Seven Kingdoms«-Entwickler Trevor Chan stammt.

Überaus rege waren übrigens auch viele unserer Leser, denn die Teilnahme an unseren letzten Preisausschreiben hat uns geradezu umgehauen. Das heißt insbesondere Steffi, denn die durfte die vielen tausend Zusendungen auszählen, bevor Sie sich für ein verlängertes Wochenende auf eine Skihütte abseilte. Die Riesenliste der Gewinner finden Sie übrigens auf Seite 27.

Wer nicht mit dabei war, darf sich damit trösten, daß wir auch in dieser Ausgabe wieder ein paar sehr attraktive Preise verlosen. Denn kein Aprilscherz, sondern unser voller Ernst ist, dass wir **zwei Leser/innen dazu einladen, das PC-Player-Team im Mai mit nach Kalifornien zu begleiten**, um dort die weltgrößte Spielemesse E3 unsicher zu machen.

Tja, unverhofft kommt diesmal eben besonders oft, denn der in der letzten Vorschau angekündigte Bericht über die Spielemesse Millia (die ohnehin nicht so megaspannend war) haben wir zugunsten einiger außergewöhnlicher Vorabberichte einfach unter den Tisch fallen lassen. Oder möchten Sie etwa nicht in das Geheimprotokoll von **Commandos 2** eingeweiht werden, etwas über das neue LucasArts-Spektakel **Star Wars: Obi Wan** erfahren oder exklusive Infos über **Dungeon Siege** – das revolutionäre Rollenspiel des »Total Annihilation-Machers« Chris Taylor – bekommen? Eben, dachten wir uns auch. Na warum blättern Sie dann nicht einfach weiter …

Ihr PC Player Team



Hinten (v.l.n.r.): Thomas Werner, Manfred Duy, Roland Austinat; Mitte (v.l.n.r.): Damian Knaus, Henrik Fisch, Udo Hoffmann; Vorn (v.l.n.r.): Jochen Rist, Martin Schnelle, Steffi Kußeler.



Kann Psygnosis die Echtzeit-Strategie mit **Metal Fatigue** revolutionieren? Lesen Sie die Antwort auf Seite 136.



Frisch aus USA! Chris Taylor will mit **Dungeon Siege** Rollenspielen wie Strategie neues Leben einhauchen. Seite 70



Wer es leid ist, jedesmal einen Hunni für ein Spiel hinzublättern, dem bieten wir in diesem **Schnäppchen-Special** viele ALDI-Nativen. Seite 98

Monitore

Neue, günstige 19”-Bildschirme überfluten die Geschäfte. Wir sagen Ihnen, wie Sie den Überblick behalten.
Seite 178



PC PLAYER Inhalt

Ausgabe 4 ■ April 2000



TITELSTORY

80 MDK 2

Kurt bekommt Verstärkung: Mit Dr. Hawkins und Max geht es wieder einmal gegen böse Außerirdische.



SPIELE-TEST

144 Superbike Championship 2000

Das beste Motorrad-Rennspiel unter der Lupe.

SPIELE-TEST

31 Longest Journey

Ein abenteuerliches Vergnügen.



WETTBEWERBE

31 E3-Wettbewerb

Gewinnen Sie eine Reise zur E3!



40 Kreuzworträtsel

Ein ebenso schicker wie schneller Airbrush-PC wartet auf seinen neuen Besitzer.

NEWS

16 LETZTE MELDUNGEN
30 HARDWARE-NEWS
27 AUFLÖSUNG GEBURTSTAGSQUIZ 2/200
27 GEWINNER WETTBEWERB 1+2/2000

20 ALONE IN THE DARK 4
21 C&C 3: DER FEUERSTURM
48 DAIKATANA + DIABLO 2
24 GRAND PRIX 3
26 HEROES OF MIGHT & MAGIC 3: SHADOW OF DEATH
26 HOMEWORLD: CATACLYSM
20 KINGDOM UNDER FIRE
20 MARTIAN GOTHIC
24 MIGHT & MAGIC 8
24 STEPHEN KING'S F13
26 VERFOLGUNGSJAGD
26 WARCRAFT 3
20 WIZARDS & WARRIORS

PREVIEWS

92 ALLEGIANCE
76 DARK REIGN 2
94 DEUS EX
52 ENEMY ENGAGED: COMANCHE/HOKUM
96 F1 2000
66 GUNSHIP!
57 HEART OF STONE
80 MDK 2
60 NEED FOR SPEED PORSCHE
64 PRAETORIANS
58 STAR WARS EPISODE 1: OBI WAN
54 STAR WARS: FORCE COMMANDER
84 VAMPIRE: THE MASQUERADE

RUBRIKEN

175 BIZARRE ANWENDUNG
44 BUG REPORT
8 CD-ROM-INHALT
247 DILBERT COMIC
3 EDITORIAL
198 FAX-TIPSABRUF
248 FINALE
172 HALL OF FAME
38 HITPARADEN
246 HOTLINES
21 IMPRESSUM
157 INSERENTENVERZEICHNIS
40 KREUZWORTRÄTSEL MIT AIRBRUSH-PC-GEWINN
194 LESERBRIEFE
34 LESERUMFRAGE
45 NACHSPIEL: HOMEWORLD
33 PC PLAYER GRUFT
166 TOP ODER FLOP
50 RELEASE-LISTE
119 SO WERTEN WIR
32 SURFBRETT
118 PC PLAYER PERSÖNLICH
174 SPARSCHWEIN
166 SPIELE-KAUFEMPFEHLUNGEN
36 UNTER UNS
247 VORSCHAU
31 WETTBEWERB: MÖCHTEN SIE ZUR E3?
125 WETTBEWERB: AUF NACH NORWEGEN

SPECIAL




70 **Dungeon Siege**
Alles über Chris Taylors neues Projekt!
112 **Shiny**
Die Geschichte von Dave Perrys Firma.

SPIELE-TESTS

167 AGE OF WONDERS (DEUTSCH)
151 ATARI COLLECTION ARCADE HITS 1
168 AXIS & ALLIES: IRON BLITZ EDITION
149 BATTLEZONE 2 (DEUTSCH)
131 CHAMPIONSHIP MANAGER 99/00
164 CROC 2
150 DEMOLITION RACER
128 DRACULA – RESURRECTION
141 DUCK HUNTER PRO
163 EISENBAHN.EXE
130 EXTREME BOARDS & BLADES
130 EXTREME TENNIS
169 EXTREME WINTERSPORTS
170 FLUGHAFEN MANAGER
142 GRAND PRIX WORLD
132 IBIZA COMIC POKER
154 KÄFER TOTAL
171 LIVE WIRE
124 LONGEST JOURNEY, THE
136 METAL FATIGUE
169 METAL KNIGHT
169 MICHELLE KWAN FIGURE SKATING
151 MISSILE COMMAND
167 NOX (DEUTSCH)
132 PASSION PINBALL
157 PUZZLE TROUBLE
153 RENEGADE RACERS
160 RISIKO 2
152 RISING SUN
123 RTL BOX MANAGER
162 SATANICA
132 SCHACH 2000
152 SILKOLENE HONDA MOTOCROSS GP
130 SKYDIVE
150 SPACE CLASH
144 SUPERBIKE WORLD CHAMPIONSHIP 2000
158 THEOCRACY
132 TIE BREAK TENNIS 2
130 TOP SHOT
135 U-BAHN RASER
120 VERKEHRSGIGANT
141 WARCRAFT 2 BATTLE.NET-EDITION

SPECIALS

70 DUNGEON SIEGE
86 COMMANDOS 2
98 KAUFBERATUNG: BUDGETS & SPIELESAMMLUNGEN
112 FIRMENHISTORIE SHINY

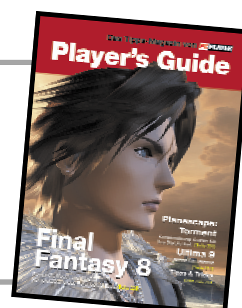
HARDWARE

176 HARDWARE-ANLAUF
178 19"-MONITORE IM VERGLEICHSTEST
184 GAME PROGRAMING STARTER KIT 3.0
186 LAN-TERMINE
188 KEINE PANIK: WINDOWS 2000
183 KURZTESTS
191 KURZTESTS
192 TECHNIK TREFF



19"-MONITORE AUF DEM PRÜF-STAND 178

201 **Player's Guide**
46 Seiten Tipps, Tricks und Komplettlösungen
Planescape: Torment **204** ■ Ultima 9, Teil 2 **216** ■ Final Fantasy 8 **226** ■ Tipps & Tricks **203, 215** ■



CD-Inhalt

CD-ROM-SCHNELLSTART

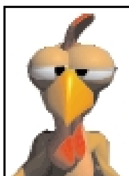
Alle Demos starten Sie am einfachsten über unser Menüsystem. Wenn Sie die CD unter Windows 95/98 in Ihr CD-ROM-Laufwerk einlegen, startet das Menü meist von selbst. Ansonsten führen Sie einfach das Programm GO.EXE im obersten Verzeichnis der CD aus. Im Menüsystem können Sie die Buttons auf der linken Seite anklicken, um in den jeweiligen Bereich zu springen. Möchten Sie die Demos oder Patches nicht über das Menü installieren, so können Sie selbige auch einfach über den Windows-Explorer aufrufen. Im jeweiligen Verzeichnis sehen Sie anschließend eine Auflistung der Programmordner. Darin finden Sie die Installationsdateien.

Ihre Fragen zum Inhalt oder bei eventuell auftauchenden Problemen richten Sie bitte an folgende E-Mail-Adresse:

cdrom@pcplayer.de

Zu erreichen sind wir natürlich auch per Post unter folgender Adresse:

Future Verlag GmbH
Redaktion PC Player,
Stichwort: CD-ROM 4/2000,
Rosenheimer Str. 145h
81671 München



MOORHUHN

Deutsche Büroangestellte legen die Arbeit nieder, denn alle spielen es wieder und wieder: Sie schießen jeden Vogel ab, der sich auf dem Bildschirm blicken lässt.

Genre:	**Action**
Hersteller:	**Witan Entertainment**
Erfordert:	**Pentium/133, 16 MByte RAM, Windows 95/98**
Benötigter Festplatten-platz:	**3 MByte auf CD-A**



INHALT CD A

Demos
(Befinden sich im Verzeichnis \DEMOS\)
- Ford Racing
- Metal Fatigue
- Missile Command
- Satanica
- Shogun

Patches
(Befinden sich im Verzeichnis \PATCHES\)
- Age of Empires V1.0c (deutsch)
- Anno 1602 NINA Patch
- GTA2 V1.03
- Unreal Tournament V405b
- Ultima 9 V1.18

Videos
(Befinden sich im Verzeichnis \VIDEOS\)
- Multimedia Leserbriefe
- Outtakes der Leserbriefe
- Test-Player: Nox
- Preview-Player: Deus Ex
- Preview-Player: Gunship!
- Preview-Player: MDK 2
- Preview-Player: Simon the Sorcerer 3D
- Preview-Player: Vampire – The Masquerade
- Preview-Player: Warcraft 3

Tool
(Befindet sich im Verzeichnis \DATA\SERVICE\)
- 3D Mark 2000 (Benchmark)

PC Player Datenbank
(Befindet sich im Verzeichnis \DATA\DATAPLAY\)
- Alle Spieletests seit der Erstausgabe

INHALT CD B

Demos
(Befinden sich im Verzeichnis \DEMOS\)
- Age of Wonders (neue Demo)
- Close Combat 4
- Command & Conquer 3: Tiberian Sun (deutsch)
- Disciples
- DSF Golf 99
- Flanker 2.0
- KA-52 Team Alligator
- Moorhuhnjagd
- Tower of the Ancients
- Tzar

Tools
(Befinden sich im Verzeichnis \TOOLS\)
- 3D Mark 2000
- Hypersnap Pro V3.55.00
- Powerstrip V2.62
- Winamp V2.50e
- DirectX 7.0a (deutsch)
- Windows Media Player V6.4 (deutsch)

Digital
(Befindet sich im Verzeichnis \DATA\PDF\)
- Das komplette Heft 3/2000 als PDF-Datei + Adobe Acrobat Reader



INHALT CD C

Vollversion
Capitalism Plus
(mit Handbuch im pdf-Format inklusive Adobe Acrobat Reader V4.5)

Demos
(Befinden sich im Verzeichnis \DEMOS\)
- Nox
- Pro Pinball – Fantastic Journey
- The Rift
- Rising Sun
- Thief 2 (deutsch)
- Wild Wild West

Patches
(Befinden sich im Verzeichnis \PATCHES\)
- Drakan V445 (englisch)
- Hype: The Time Quest (3Dfx-Patch)
- Jane's USAF V1.02
- Phoenix V1.1
- Planescape: Torment V1.1 (us)
- Sid Meier's Alien Crossfire V2.0
- Starsiege Tribes V1.0 auf V1.10
- Starsiege Tribes V1.9 auf V1.10
- Starsiege Tribes V1.91 auf V1.10
- Wheel of Time V333b

Treiber
(Befinden sich im Verzeichnis \TREIBER\)
- Detonator 3.68 für Nvidia Chips
- 3Dfx Voodoo3 2000 / 3000 (AGP/PCI) 1.03.04
- 3Dfx Voodoo Banshee 1.03.04
- Matrox Power Desk 5.30
- S3 Trio 3D/2X (362/368) 1.00.28
- S3 Savage 3D (390/391) 37231
- S3 Savage 4 40582

BONUS: DIE VOLLVERSION VON PC PLAYER

CAPITALISM PLUS



Das Motto der Vollversion der dritten Bonus-CD lautet: mehr Sein als Schein.



Denn hinter der biederen Aufmachung verbirgt sich eine spannende und realitätsnahe Wirtschaftssimulation. Die Installation (des sowohl unter Windows 95/98 als auch unter MS DOS lauffähigen) »Capitalism Plus« erfolgt über die PC-Player-Menüoberfläche.

Auf die direkt im Anschluss angebotene Installation von DirectX sollten Sie hingegen verzichten, denn es handelt sich um eine veraltete Version. DOS-Anwender starten dagegen die Datei »install.exe« vom Hauptverzeichnis der dritten Begleit-CD (C).

Als Wirtschaftskapitän basteln Sie in den 20 Szenarien oder einer bei jedem Spielstart neu generierten Karte an einem Firmen-Imperium, indem Sie ein komplexes Gebäude-Netzwerk errichten: In Bauernhöfen produzieren Sie Nahrungsmittel, um diese in Ihren Kaufhäusern zu verramschen. Minen, Forschungslabors und Fabriken benötigen Sie für komplexere Artikel wie etwa Autos. Danach drücken Sie Ihre Produkte in einem knallharten Verdrängungswettbewerb in den Markt und treiben Ihre Konkurrenten in den Ruin – sei es durch Dumpingpreise, Werbeschlachten oder Aktiengeschäfte.

Einsteiger sollten sich unbedingt das deutsche Online-Tutorial zu Gemüte führen. Experimentieren Sie danach erst Mal im kleinen Rahmen, etwa mit nur einem Geschäft, in dem Sie Produkte von Seehäfen verscherbeln. Wenn sich einzelne Waren gar nicht absetzen lassen, handelt es sich wahrscheinlich um ein unverkäufliches Rohprodukt. Milch zum Beispiel findet nur in Flaschen abgefüllt Abnehmer und hierfür wiederum benötigen Sie den Rohstoff Glas sowie eine Fabrik. **(md)**

TOP-DEMO: METAL FATIGUE



3D-Echzeit-Strategie in ferner Zukunft. Spielen Sie einige Level der ersten Kampagne.

Genre: Echtzeit-Strategie
Hersteller: Psygnosis
Erfordert: Pentium/166, 32 MByte RAM, Windows 95/98
Benötigter Festplattenplatz: 43 MByte, auf CD-A

FORD RACING



Die tun was. Wir bieten Ihnen ein schnelles Rennen auf der ersten Strecke des Spiels.

Genre: Rennspiel
Hersteller: Empire Interactive/ Elite
Erfordert: Pentium/200, 32 MByte RAM, Windows 95/98
Benötigter Festplattenplatz: 18 MByte, auf CD-A

MISSILE COMMAND



Der neu aufgelegte Atari-Klassiker. Verteidigen Sie zwei Städte mit drei riesigen Kanonen.

Genre: Action
Hersteller: Atari/Hasbro Interactive
Erfordert: Pentium/166, 32 MByte RAM, Windows 95/98
Benötigter Festplattenplatz: 56 MByte, auf CD-A

SATANICA



Erinnert Sie der Name etwas an Diablo? Ist auch kein Zufall. Einen Dungeon dürfen Sie von Monstern befreien.

Genre: Action
Hersteller: Blackstar Interactive
Erfordert: Pentium/200, 32 MByte RAM, Windows 95/98
Benötigter Festplattenplatz: Direkt von CD-A spielbar

SHOGUN



Echtzeit-Strategie im asiatischen Raum. In der Demo sehen Sie das Tutorial und bestreiten die ersten zwei Level.

Genre:
Echtzeit-Strategie
Hersteller:
Electronic Arts
Erfordert:
Pentium/200,
32 MByte RAM,
Windows 95/98
Benötigter
Festplattenplatz:
168 MByte, auf CD-A

TOP-DEMO: TZAR



Auf vier Karten wird Ihnen erklärt, wie Sie das Fantasy-Aufbau-Strategiespiel handhaben.

Genre:
Aufbau-Strategie
Hersteller:
Infinite Loop/Haemimont Multimedia
Erfordert:
Pentium/166,
32 MByte RAM,
Windows 95/98
Benötigter
Festplattenplatz:
164 MByte, auf CD-B

C&C 3: TIBERIAN SUN DT.



Demo-Version des Strategie-Hits mit eigens kreierten Leveln – jetzt mit deutscher Sprachausgabe.

Genre:
Echtzeit-Strategie
Hersteller:
Westwood/
Electronic Arts
Erfordert:
Pentium/166,
32 MByte RAM,
Windows 95/98
Benötigter
Festplattenplatz:
70 MByte, auf CD-B

AGE OF WONDERES



Führen Sie die Fabelwesen in drei Karten des Runden-Strategiespiels zum Sieg.

Genre:
Runden-Strategie
Hersteller:
Triumph-Studios/
Epic-Megagames
Erfordert:
Pentium/166,
32 MByte RAM,
Windows 95/98
Benötigter
Festplattenplatz:
96 MByte RAM, auf CD-B

CLOSE COMBAT 4



Kommandieren Sie in der Tutorial-Kampagne und einem spielbaren Level Ihre Truppen herum.

Genre:
Strategie
Hersteller:
Atomic Games/SSI
Erfordert:
Pentium/200,
32 MByte RAM,
Windows 95/98
Benötigter
Festplattenplatz:
99 MByte, auf CD-B

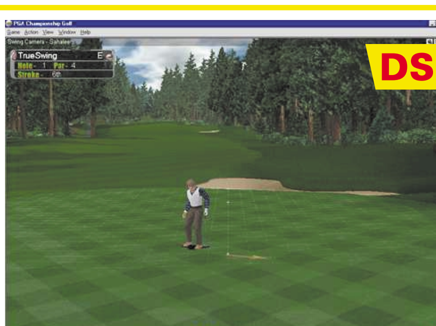
DISCIPLES



Spielen Sie ein volles Kapitel der Strategie-Saga mit originellen Rollenspiel-Elementen.

Genre:
Strategie
Hersteller:
Strategie First
Erfordert:
Pentium/166,
32 MByte RAM,
Windows 95/98
Benötigter
Festplattenplatz:
46 MByte, auf CD-B

DSF GOLF 99



Golf steht hoch auch im Fernsehen hoch im Kurs. In einem Kurs können Sie Ihr Talent zum Einlochen beweisen.

Genre:
Sport
Hersteller:
Sierra/Havas Interactive
Erfordert:
Pentium/200,
32 MByte RAM,
Windows 95/98
Benötigter
Festplattenplatz:
53 MByte, auf CD-B

FLANKER 2.0



Fünf Minuten lang können Sie in der Demo zeigen, dass Sie Herr der Lüfte sind.

Genre:
Simulation
Hersteller:
SSI
Erfordert:
Pentium/200,
32 MByte RAM,
Windows 95/98
Benötigter
Festplattenplatz:
83 MByte, auf CD-B

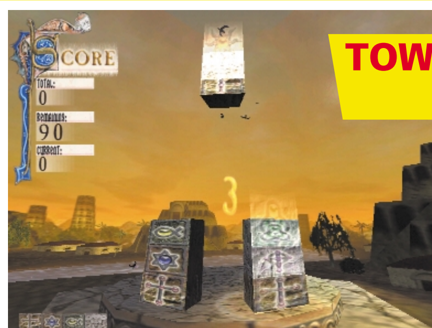
KA-52 TEAM ALLIGATOR



Meistern Sie in Ihrem Hubschrauber schwer bewaffnet die erste Mission der Helikopter-Simulation.

Genre: Simulation
Hersteller: GT Interactive
Erfordert: Pentium/166, 32 MByte RAM, Windows 95/98
Benötigter Festplattenplatz: 113 MByte, auf CD-B

TOWER OF THE ANCIENTS



Meistern Sie einen Level des Tetris-inspirierten Spiels in schicker 3D-beschleunigter Grafik.

Genre: Geschicklichkeit
Hersteller: Fiendish Games
Erfordert: Pentium/166, 32 MByte RAM, Windows 95/98
Benötigter Festplattenplatz: 56 MByte, auf CD-B

PRO PINBALL – FANTASTIC JOUNEY



Zeitlich beschränkte Demo eines neuen Tisches der ultrarealistischen Flipperserie mit edler Grafik.

Genre: Geschicklichkeit
Hersteller: Empire Interactive
Erfordert: Pentium/166, 32 MByte RAM, Windows 95/98
Benötigter Festplattenplatz: 42 MByte, auf CD-C

NOX



Kämpfen Sie im Mehrspieler-Modus – und nur da – gegen menschliche Mitstreiter.

Gernre: Action-Rollenspiel
Hersteller: Westwood/ Electronic Arts
Erfordert: Pentium/200, 32 MByte RAM, Windows 95/98
Benötigter Festplattenplatz: 48 MByte, auf CD-C

THE RIFT



3D-Echzeit-Strategie im Weltraum. Ganze sechs Missionen wollen gelöst werden.

Genre: Echtzeit-Strategie
Hersteller: Trush Wave Technology
Erfordert: Pentium/166, 64 MByte RAM, Windows 95/98
Benötigter Festplattenplatz: 48 MByte, auf CD-C

RISING SUN



In rundenbasierter Form kämpfen Sie im Zweiten Weltkrieg als Amerikaner gegen die Japaner.

Genre: Strategie
Hersteller: Talonsoft
Erfordert: Pentium/200, 32 MByte RAM, Windows 95/98
Benötigter Festplattenplatz: 58 MByte, auf CD-C

THIEF 2 DT.



Der erste Teil zeigte uns, dass 3D-Shooter auch anders sein können. Sehen Sie, was sich in der Fortsetzung getan hat.

Genre: Action-Adventure
Hersteller: Looking Glass/Eidos
Erfordert: Pentium/233, 32 MByte RAM, Windows 95/98
Benötigter Festplattenplatz: 174 MByte, auf CD-C

WILD WILD WEST



Schlüpfen Sie in die Haut von Will Smith im ersten Level des Action-Adventures zum Film.

Genre: Action-Adventure
Hersteller: Southpeak Interactive
Erfordert: Pentium/166, 32 MByte RAM, Windows 95/98
Benötigter Festplattenplatz: 66 MByte, auf CD-C

MULTIMEDIA LESERBRIEFE

An einem Beispiel führen wir diesmal in den Multimedia-Leserbriefen vor, wie wichtig es ist, die Lizenzvereinbarungen eines Spiels durchzulesen. Das kann doch nicht so schwer sein – oder etwa doch? Diesmal kommen Steffi und Jochen in unserer beliebten Serie »Mitten ins Megahertz« in den Himmel. Doch das sehen die »Drei von der Prüfstelle« gar nicht gern und versuchen den Sünder rechtzeitig zu stellen ...





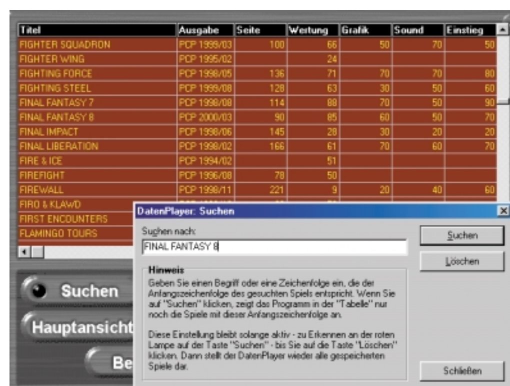




PC PLAYER Datenbank

Alle Spieletests seit der Erstausgabe 1/93 finden Sie in der von unserem Programmier- und Videokünstler Henrik Fisch überarbeiteten Datenbank auf der B-CD. Mit Hilfe der Suchfunktion können Sie sich einen oder mehrere Titel anzeigen lassen und den Text in einer Tabelle ansehen.

Sollten Sie den Textinhalt für den Eigenbedarf benötigen, kopieren Sie ihn einfach heraus.



Die PC-Player-Datenbank zeigt die wichtigsten Infos und ein Bild des Spieles.



Mit der Suchfunktion finden Sie alle Resultate der getesteten Spiele in Tabellenform dargestellt.

VIDEO-CLIPS

Sämtliche Videos auf der CD-A liegen im MPEG-Format vor. Dies hat den Vorteil, dass die Clips auch noch im Vollbild-Modus gut aussehen.

Die Filmchen starten Sie am komfortabelsten von unserer CD-Oberfläche aus. Klicken Sie dazu einfach auf den Button »Videos«, wählen Sie ein Video aus und schon geht's los.

Sie finden die Clip-Dateien im Verzeichnis \VIDEOS\ auf der A-CD. MPEG-Videos brauchen zur Wiedergabe ein installiertes »Active-Movie«. Dieses Programm ist unter Windows 95B und Windows 98 normalerweise installiert.

Letzte Meldungen

KURZ NOTIERT

■ Electronic Arts veröffentlicht Ende April **Alien vs. Predator Gold**. Neun zusätzliche Level und einige neue Waffen sollen für mehr Abwechslung sorgen.
■ Interplay bastelt zurzeit an **Stonekeep 2**.
■ Der deutsche Release von **You don't know Jack 3** verschiebt sich um einen Monat. Grund: Einer der Synchronsprecher ist erkrankt.
■ Gerüchteweise arbeitet LucasArts an **Monkey Island 4**.
■ Der Soundtrack zu **Dark Project 2** von Looking Glass wird von der deutschen Band **Subway to Sally** produziert.

Neue Bilder von Battle Isle 4

Direkt von Blue Byte erhielten wir neue Bilder von **Battle Isle 4**. Leider gibt es keine zusätzlichen Informationen über das rundenbasierte Strategiespiel, das komplett in 3D gezeigt wird.


Recht nett anzuschauen: Auch die Basis besteht komplett aus Polygonen und wird dreidimensional dargestellt.

NEUE INTERNET-SPIELANBIETER

Ab sofort können Sie auch über die **Earth 2150**-Seite http://www.earth2150.com das aktuelle Echtzeit-Strategical von Topware im Internet spielen. Ein Soundtrack ist ebenfalls erhältlich.

Bei http://www.prizecities.com vertreiben Sie sich dank **Enlight Software** die Zeit mit eher klassischen Spielchen. Völlig umsonst zocken Sie Bingo, Poker oder Roulette und können sogar kleine Preise wie Bücher, Soft- und Hardware oder Magazine gewinnen.



Jetzt im Internet umsonst spielen: Prize Cities.

Lithtech mischt mit

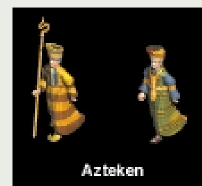
Die von Monolith Software entwickelte und in den Spielen »Shogo«, »Sanity« wie »No one lives forever« benutzte 3D-Engine **LithTech 3D** wird nun an zwei namhafte Design-Teams lizenziert. Entwickler Black Isle (»Baldur's Gate«, »Planescape: Torment«) will sie für zukünftige, bisher noch nicht angekündigte Projekte nutzen, ebenso New World Computing. Deren aktuell entwickelter Titel »Might & Magic 8« basiert zwar noch auf der alten Engine (siehe auch Spiele-News, Seite 24), doch für »Might & Magic 9« soll LithTech 3D eingesetzt werden. Gleiches gilt für den neuen, eher actionlastigen und Mehrspieler-fähigen Rollenspiel-Titel »Might & Magic Legends«. Falls Sie ebenfalls Interesse haben sollten: Die Lizenz-Kosten betragen lächerliche 250 000 US-Dollar.


Benutzt jetzt schon die LithTech-3D-Engine: Sanity.

Monolith arbeitet übrigens an einer Verbesserung der Optik, die es zukünftig auch ermöglichen soll, den Code für Massively-Multiplayer-Games verwendbar zu machen, also für Online-Spiele, an denen tausende Nutzer teilnehmen können.

Neue Völker in Anno 1503

Eines der wesentlichen neuen Features in **Anno 1503** werden die Eingeborenen-Stämme sein. Wir zeigen Ihnen drei von vier der neuen Völker des niedlichen Aufbau-Spiels.



Das sind also die Azteken.



Inklusive der klassischen Reiterei: Die Mongolen.



Eher primitiv sind die Südseebewohner.

... UND EWIG LOCKT DIE MACHT

Activisions Runden-Strategietitel »Civilization: Call to Power« erhält einen Nachfolger. Da das Spiel aus rechtlichen Gründen nicht mehr das Wort »Civilization« im Namen führen darf, heißt das Sequel nun **Call to Power 2**.

Wie gehabt führen Sie ein Völkchen durch mehrere Jahrtausende zu Ruhm und Ehre. 6000 Jahre umfasst das Spiel bis hin zu Anno Domini 2300. Auch grafisch sind keine Revolutionen zu erwarten, da die gleiche Engine benutzt wird. Spielerisch sollen jedoch eine Menge Detail-Verbesserungen das Handling erleichtern. Dank neuer Staats-, sowie Diplomatie- und Handelsformen steigt der Tiefgang und die Komplexität, gleichzeitig werden Minister und andere Berater Empfehlungen aussprechen und Tipps geben. Ebenso wurden das Kriegs- und Diplomatie-Interface vereinfacht.


Vom Altertum in die Neuzeit: Call to Power 2.

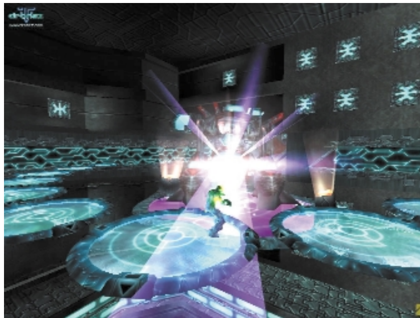
Letzte Meldungen

KURZ NOTIERT

■ Publisher **CDV** und **Soft Enterprises** arbeiten zusammen an »Explomaen«, einer Internet-Variante des Klassikers »Bomberman«.
■ Flying Legends (»Flanker 2.0«) hat mit der Arbeit an der Flugsimulation **SU-39** begonnen.
■ Neue Linux-Spiele: **Heretic 2, Railroad Tycoon 2 Deluxe** und **Heroes of Might & Magic 3** sind ab sofort für dieses Betriebssystem erhältlich.
■ **Totally Games** (»X-Wing Alliance«) entwickelt ein Star-Trek-Spiel für Activision.
■ **Michael Dorn** (STTNG: Lt.Cmdr. Worf) wird bei den Videosequenzen von **Klingon Academy** mitspielen.

SPORTLICHE ZUKUNFT?

Die Menschen leben in nicht allzu ferner Zukunft nur noch unbeweglich in speziellen Sinnes-Anzügen, aber dafür wohlbehütet von Robotern, die sich um wirklich alles kümmern. Beliebter virtueller Freizeitsport im Netzwerk ist es daher, über Plattformen zu hüpfen, nicht herunterzufallen und sich mit Kugeln zu bewerfen. Hört sich merkwürdig an? Ist es auch, denn das alles findet unter eigenen physikalischen Bedingungen statt. Gott sei Dank muss man da nicht selbst hinein, sondern verlässt sich auf die **DroneZ**, die per Gedankenkontrolle (oder vielleicht doch mit der Maus) gesteuert werden. Entwickler Zetha ist übrigens auf der Suche nach einem Publisher für die PC- und Dreamcast-Version.



Ja nicht von den Scheiben herunterfallen und außerdem alle anderen mit Kugeln abschießen: DroneZ.

Return to Castle Wolfenstein

Anders als in PCP 3/2000 berichtet, wird nicht Xatrix Entertainment für das ehemals als »Wolfenstein 2000« betitelte Produkt verantwortlich zeichnen; Xatrix gibt es nicht mehr. Der größte Teil der Crew formierte sich zu Gray Matter Interactive, die zu 40 Prozent Activision USA gehören. Dort wird auch **Return to Castle Wolfenstein** entwickelt, auf das id Software ebenfalls ein Auge hat. Laut Activision Deutschland wird es jedoch keine Version geben, die hier zu Lande erscheinen soll.

Was ist The Nomads?

Ein Teil der Entwickler von Terratools (»Urban Assault«) macht sich unter dem Namen Radon Labs selbstständig. Sie arbeiten gerade an **The Nomads**, dessen 3D-Engine mit Namen »Nebula « Sie übrigens von der Homepage herunterladen (knapp drei Megabyte) und kostenfrei lizenzieren können.
`http://www.radonlabs.de`



Mit kostenfreier Engine erstellt: The Nomads.



Jetzt gibt es Probleme: Vor Ihrem Wagen krachen einige Fahrer in die Rinderherde.



Das Schadensmodell simuliert selbst abfallende Stoßstangen.

VERRÜCKT, ODER WAS?

In einem mehr oder weniger geländegängigen Wagen mit riesigen Reifen und Überrollbügeln durch unwegsames Gelände rasen – dazu muss man wohl verrückt sein. Doch genau das tun Sie bei der im wahrsten Wortsinne völlig abgefahrenen Raserei **Insane**, die aus dem Rennstall von Codemasters entfleucht ist. Allzu viel ist noch nicht über das neueste Projekt der Engländer bekannt, doch die Fahrphysik soll sehr realistisch ausfallen, ebenso das Schadensmodell.



Schicke, vorgerenderte Grafiken machen den Hauptteil von Schizm aus.

ABENTEUER AUS POLEN

Entwickler Avalon (»Reah«) werkelt fröhlich an einem neuen Render-Adventure. In **Schizm: Mysterious Journey** entdecken die Menschen im Jahre 2083 einen Planeten mit verlassenen Städten. Wer sind die Bewohner, und vor allem, wo sind sie? Nach vier Monaten Arbeit ist das dort abgesetzte Wissenschaftler-Team ebenfalls spurlos verschwunden, und Sie, Pilot eines Versorgungsraumers, müssen mit Ihrem Begleiter auf dem Planeten notlanden.

Das Abenteuer soll nicht-linear sein, außerdem können Sie wahlweise beide Charaktere übernehmen. Die Story entstand übrigens in Zusammenarbeit mit dem australischen SF-Autor Terry Dowling. Die Rätsel sollen aus einem Mix von mechanischen und logischen Puzzles sowie Inventar-basierten Problemen bestehen.

Spiele-News

KURZ NOTIERT

■ **Brian Reynolds**, das Hirn hinter »Civ 2« und »Alpha Centauri« verlässt Firaxis mit unbekanntem Ziel.
■ Entgegen anders lautenden Gerüchten entwickelt SSI nach wie vor das Runden-Strategiespiel **Steel Panthers 4**.
■ Das Rollenspiel **Fallout 3** soll eine 3D-Engine bekommen.
■ Entwickler **Cavedog** schließt die Pforten. Die »TA: Kingdoms«-Missions-CD »Iron Plague« wird aber noch fertig gestellt.
■ Video-Guru **Henrik Fisch** hat jetzt kurze Haare. Er sieht damit deutlich jünger aus.

Horror auf dem Mars

Noch vor »Alone in the Dark 4« kommt **Martian Gothic** heraus, das deutliche Anleihen beim französischen Grusel-Klassiker macht. Geschickt verweben die Storyautoren Realität mit Fiktion, weswegen im Jahre 2009 auf dem Mars die bemannte Forschungsstation Vita eingerichtet wird. 2018 hört man den letzten Funkspruch, dann gar nichts mehr. Ein Jahr später kommt ein Untersuchungskommando vorbei, welches feststellt, dass ein außerirdisches Bakterium die komplette Crew von Vita verändert hat.

Fortan kämpfen Sie mit Ihren drei Spießgesellen ums Überleben. 120 Räume müssen überwunden werden und Sie gewinnen erst dann, wenn alle drei Helden vereint evakuiert werden können. **(mash)**

Martian Gothic
Hersteller: Take 2 Interactive
Genre: Action-Adventure
Termin: April 2000
Internet: www.take2.de


Was mag sich wohl hinter der Luftschleuse verbergen? (Martian Gothic)


Edward Carnby ist wieder allein. (Alone in the Dark 4)

DAS ORIGINAL, VIERTER TEIL

Aber auch am Original **Alone in the Dark** wird weitergearbeitet. Im vierten Teil sucht Edward Carnby wieder nach Ärger mit Horror-Wesen, diesmal auf einer verlassenen Insel vor Kalifornien. Anstelle der üblichen Technik, 3D-Charaktere in eine vorgemalte Umgebung zu setzen, soll AITD4 komplett dreidimensional sein. Viel mehr ist über den Titel aber noch nicht bekannt. Wir informieren Sie natürlich weiter. **(mash)**

Alone in the Dark 4
Hersteller: Darkworks/Infogrames
Genre: Action-Adventure
Termin: 3. Quartal 2000
Internet: www.infogrames.com

Warcraft-Konkurrenz aus Korea

Die Programmierer versuchen in **Kingdom under Fire** die Welten von Echtzeit-Strategie und Rollenspiel zu vereinen. Neben normalen Truppentypen kommandieren Sie auch rund 70 Einzelcharaktere, die sich weiterentwickeln. Außerdem liegen in den 20 Missionen (plus sieben weitere Aufträge, die auf Helden zugeschnitten sind) für jede der beiden Seiten mehr als hundert Gegenstände verstreut. Trotzdem verzichten Sie nicht auf Ressourcen-Management, denn Gold, Eisen und Mana warten darauf, gesammelt zu werden. Mit schicker Grafik ist zu rechnen, denn farbige Lichteffekte verschönern die Hi-Color-Karten, zudem werden Sie mit rund 20 Minuten Render-Sequenzen unterhalten. **(mash)**


Hi-Color-Lichteffekte verschönern die Schlachten. (Kingdom under Fire)

Kingdom under Fire
Hersteller: Phantagram/g.o.d.
Genre: Echtzeit-Strategie-Rollenspiel
Termin: Nicht bekannt
Internet: www.kingdomunderfire.com

KÄMPFER UND ZAUBERER

Der böse Lord Cet ist ... nun ja, böse. Deswegen muss er vernichtet werden! Dieser unterhaltsamen Freizeitbeschäftigung können Sie in **Wizards & Warriors** frönen, bei dem Sie mit einer bis zu sechs Mann starken Party im Königreich Gael Serran das Schwert Mavin suchen, vor dem Cet berechtigterweise Todesangst hat.

Das Kampfsystem ist ungewöhnlich: Je nach Ihrer Eingabegeschwindigkeit passt es sich an. Das hat den Vorteil, dass langsamere Spieler nicht überfordert und schnelle Dungeon-Erforscher nicht behindert werden. Wir sind gespannt, wie das in der Realität aussehen soll. Die Charaktergenerierung bietet 15 (!) Rassen, die 11 verschiedenen Clans angehören. 100 NPCs und 75 Sorten Monster sorgen außerhalb der drei großen Städte für Beschäftigung, drumherum finden Sie drei große freie Areale und zehn aufwändiggestaltete Schlösser, Dungeons usw. Im Herbst soll das Spiel in den Geschäften stehen. **(mash)**

Wizards & Warriors
Hersteller: Heuristic Park/Activision
Genre: Rollenspiel
Termin: 3. Quartal 2000
Internet: www.activision.de


Angriff der Knochengerippe! (Wizards & Warriors)

Der Feuersturm kommt

Neue Screenshots von Command & Conquer 3: Der Feuersturm und ein kurzes Interview mit Rade Stojsavljevic, dem Produzenten von C&C, offerieren wir Ihnen in dieser Ausgabe.

PC Player: Der Feuersturm wird die erste C&C-Missions-CD, die Zwischensequenzen hat. Was ist der Grund dafür?

Rade Stojsavljevic: Der Hauptgrund ist, dass wir uns eine neue und interessante Story ausgedacht haben. Um die weiterzuspinnen benötigen wir Zwischensequenzen.

PC Player: Viele Designer bevorzugen mittlerweile eine 3D-Perspektive für Echtzeit-Strategiespiele. Wieso benutzt Ihr einen zweidimensionalen Blickwinkel?

Rade: Eine 3D-Polygon-Engine ist nicht unbedingt die beste Wahl für ein RTS-Spiel. Erst mal ist grundsätzlich die beste Perspektive für ein Echtzeit-Strategiespiel die Ansicht direkt von oben. Die Möglichkeit die Kamera zu bewegen, ist bei großen Gefechten eher verwirrend. Die meisten Spieler möchten sich lieber auf Strategien konzentrieren, anstatt sich mit der Perspektive oder dem Interface herumzuschlagen. Zweitens waren 3D-Beschleuniger bis vor kurzem nicht schnell genug, um detailliertes Terrain, Gebäude und viele Einheiten gleichzeitig darzustellen. Aber zukünftige C&C-Spiele könnten eine Polygon-Engine benutzen.



Rade Stojsavljevic.

»Spieler möchten sich auf Strategien konzentrieren, anstatt sich mit der Perspektive herumzuschlagen.«

PC Player: Laut einer Umfrage der PCP (Nachspiel 3/2000) hatten 40 Prozent der Käufer gute Gründe, sich über Tiberian Sun zu beschweren. Welche technischen Verbesserungen gibt es in Der Feuersturm?

Rade: Man kann nun im Skirmish-Modus speichern, außerdem haben wir das Internet-Spiel, das Terrain und den Karten-Zufallsgenerator verbessert.

PC Player: Wird es wieder versteckte Missionen geben?

Rade: Nein, wir haben die Zeit benötigt, um die neuen Features einzubauen. (Anm. der Redaktion: Schau'n mer mal!) **(mash)**



Oh lodernde Flammen ... (C&C3: Der Feuersturm)



Umzingelt! Die mobilen EMP-Werfer machen Ihnen das Leben schwer. (C&C3: Der Feuersturm)

C&C 3: Der Feuersturm – Fakten

Hersteller: Westwood/ Electronic Arts
Genre: Echtzeit-Strategie
Termin: März 2000
Internet: www.westwood.com

IMPRESSUM

PC PLAYER

DAS PC-SPIELE-MAGAZIN

CHEFREDAKTEUR	Manfred Duy (md), verantwortlich im Sinne des Presserechts
REDAKTION	Roland Austinat (ra), Udo Hoffmann (uh), Damian Knaus (dk), Jochen Rist (jr), Martin Schnelle (mash, Ltd. Redakteur), Stefan Seidel (st), Thomas Werner (tw)
FREIE MITARBEITER	Alex Brante, Steve Brown, Oskar Dzierzynski, Henrik Fisch, Ulrike Hartdegen, Markus Krichel, Monika Lechl, Thomas Köglmayr (Golden Master), Samira Nasah, Stephen Poole, Manfred Schmidt, Volker Schütz
CHEFIN VOM DIENST	Susan Sablowski
REDAKTIONSASSISTENZ	Stefanie Kußeler
ART DESIGN	Alexandra Bauer
TITEL	Artwork: Shiny Entertainment/Interplay Gestaltung: Richard Hood
FOTOGRAFIE	Josef Bleier
GESCHÄFTSFÜHRUNG	Stefan Moosleitner
ANSCHRIFT DES VERLAGS	Future Verlag GmbH, Rosenheimerstr. 145 h, 81671 München, Telefon: (0 89) 450 684-0, Telefax: (0 89) 450 684-89, Internet: www.pcplayer.de
ANZEIGENVERKAUF	Suzanne Counsell (verantwortlich für Anzeigen) Anzeigenverkauf: Ilka Krebs, Tel. (0 89) 450 684-45, Simone Müller, Tel. (0 89) 450 684-44 Markenartikel: Christian Buck, Tel. (08121) 951 106
ANZEIGEN-DISPOSITION	Bettina Weigl, Tel. (0 89) 450 684-48
PRODUKTIONSLEITUNG	Brigitte Feigel
DRUCKVORLAGEN UND GRAFIKEN	JournalMedia GmbH, Gruberstraße 46b, 85586 Poing
VERTRIEBSLEITUNG	Gabi Rupp
VERTRIEB	MZV, Moderner Zeitschriften Vertrieb GmbH & Co. KG Breslauer Str. 5, Postfach 11 23, 85386 Eching, Tel. 089/319060
DRUCK	MOHN Media; Mohndruck GmbH, Carl-Bertelsmann-Str. 161 M, 33311 Gütersloh **Multi-Cover ® ges. geschützt** Heckel Druck und Verpackungen GmbH, Nürnberg **ISSN-Nummer** 0943-6693 – PC Player
SO ERREICHEN SIE UNS:	**Abonnementverwaltung:** PC Player Abo-Verwaltung, CSJ, Postfach 140220, 80452 München, Tel.: (089) 209 59 138, Fax: (089) 200 28 122, E-Mail: future@csj.de **Abonnementpreise:** Inland: 12 Ausgaben DM 100,80/ Euro 51,54 Studenten: 12 Ausgaben DM 86,40/ Euro 44,17 Europäisches Ausland:12 Ausgaben DM 124,80/ Euro 63,80 **Bankverbindung:** Postbank München, BLZ: 700 100 80, Konto: 405 541 807 **Abonnementbestellung Österreich:** Abonnementpreis: ÖS 864,- Alpha Buchhandels GmbH, Amerlingstr. 1, A-1060 Wien; Tel.: (1) 585 77 45, Fax: (1) 585 77 45 20 **Abonnementbestellung Schweiz:** Abonnementpreis: sfr 100,80; Thali AG, Industriestrasse 14, CH-6285 Hitzkirch, Tel.: (041) 917 01 11, Telefax (041) 917 28 85 E-Mial: abo@thaliag.ch, Internet: www.thaliag.ch **Einzelheftbestellung:** PC Player Leserservice, CSJ, Postfach 14 02 20, 80452 München, Tel.: (089) 209 59 138, Fax: (089) 200 281-22 Bestellung nur per Bankeinzug oder gegen Verrechnungsscheck möglich.







Future Verlag ist ein Mitglied von The Future Network plc.

The Future Network erfüllt die Informationsbedürfnisse von Menschen mit gemeinsamen Interessen. Wir stillen ihren Informationsdurst auf unterhaltsame Art und liefern kompetente Inhalte zu einem günstigen Preis-Leistungsverhältnis.
The Future Network ist eines der schnellst-wachsenden Medienunternehmen weltweit: Niederlassungen in fünf Ländern, weit über 100 Zeitschriften, Webauftritte, sowie eigenständige Internet-Sites. The Future Network lizenziert zudem 42 Zeitschriften in 30 Ländern.

Chairman Chris Anderson
Chief Executive Greg Ingham
Tel +44 1225 442244
www.thefuturenetwork.plc.uk

Bath, London, Milan, Munich, New York, Paris, San Francisco
The Future Network ist eine an der Londoner Börse notierte Aktiengesellschaft (Symbol: FNET).

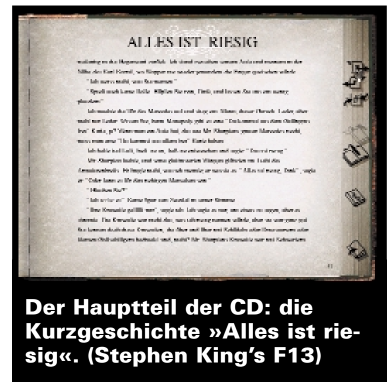
DAS GRAUEN AUF IHREM RECHNER

Auf der Hybrid-CD **Stephen King's F13** (PC und Macintosh) befinden sich drei kleine Spielchen auf Shockwave-Niveau, bei denen Sie etwa Kakerlaken erschlagen oder Skeletten mit einer Schaufel eins über den knöchernen Schädel ziehen. Das macht, Sie haben es schon geahnt, nur begrenzt Spaß. Daneben finden Sie einige Bildschirmschoner, Desktop-Hintergründe (»Deathtop«) und Systemgeräusche. Das Interessanteste dürfte jedoch die Kurzgeschichte »Alles ist riesig« sein, die exklusiv hier erscheint und mehr schlecht als recht übersetzt wurde. Das literarische Kleinod lesen Sie als einfache Textdatei. Ein paar Illustrationen lockern die Choce auf, Animationen oder sonstige Gimmicks suchen sie vergebens. Stellt sich also die Frage, ob das alles knapp 50 Mark wert ist – wir sagen Nein.

Übrigens bezieht sich der Titel auf die Funktionstasten Ihres Rechners – hat der denn so einen Knopf? Eben ...
(mash)



Hau' das Skelett um! Drei simple Spielchen stecken im Programm. (Stephen King's F13)



Der Hauptteil der CD: die Kurzgeschichte »Alles ist riesig«. (Stephen King's F13)

Stephen King's F13 – Fakten
Hersteller: Presto Studios/ Blue Byte
Genre: Multimedia-Sammelsurium
Preis: ca. 50 Mark
Internet: www.bluebyte.de www.frightware.de

GRAND PRIX 3 ERST IM JUNI

Das für März avisierte Rennspiel **Grand Prix 3** wird nun voraussichtlich erst im Juni herauskommen. Das Team um Legende Geoff Crammond (siehe auch PC Player 3/2000) nimmt sich die Zeit, um ihrem Ziel der perfekten Simulation möglichst nahe zu kommen. Optisch werden wir wohl auf animierte Boxencrews, die etwa EA Sports »F1 2000« bieten soll, verzichten müssen. Dafür gibt es nun Bilder vom Monaco-Stadtkurs mit 3D-Beschleunigung.
(mash)


Hartes Bremsen und Beschleunigen wird mit qualmenden Reifen quittiert. (Grand Prix 3)

Grand Prix 3 – Fakten
Hersteller: Microprose
Genre: Rennspiel
Termin: Juni 2000
Internet: www.microprose.com www.grandprix3.com



Das Display im Lenkrad zeigt Rundenzahl und Position. (Grand Prix 3)



Mit 3D-Beschleunigern durch Monaco. (Grand Prix 3)

MACHT UND MAGIE WIE NIE

Erathia ist wieder in Gefahr: In **Might & Magic 8: Day of the Destroyer** hat sich nämlicher Zerstörer wieder das Ziel gesetzt, für Unfrieden zu sorgen. Unschönerweise haben sich in den vier Ecken des Landes die Welttore zu Erde, Luft, Feuer und Wasser geöffnet, und jetzt fallen deren Bewohner über Erathia, Jadame und Enroth her. Sie müssen verhindern, dass sich diese Völkerwanderungen vereinigen, falls Sie ein Interesse am Erhalt Ihrer Heimat haben. Dabei können Sie diesmal in Ihre Party auch »böse« Rassen wie Dunkel-Elfen, Minotauren oder Trolle aufnehmen.

Rund zwölf neue Zaubersprüche und Fähigkeiten haben die Designer eingebaut, die Grafik-Engine ist aber noch die gleiche, weshalb Sie keine optischen Wunder erwarten sollten. Doch für den nächsten Teil ist bereits der Einsatz der gekauften Lithtech-Engine (siehe Letzte Meldungen, Seite 16) geplant. **(mash)**

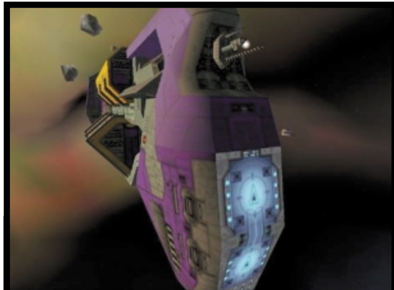

Mein Gott, wie viele Leute! Was ist hier wohl im Busch? (Might & Magic 8)


Gegen üble Schergen helfen üble Zaubersprüche. (Might & Magic 8)

Might & Magic 8 – Fakten
Hersteller: 3DO/Infogrames
Genre: Rollenspiel
Termin: 2. Quartal 2000
Internet: www.3do.com

Spiele-News

Umwälzende Neuigkeiten


Fette Kreuzer pflügen durchs All. (Homeworld: Cataclysm)

Fans des Echtzeit-Strategiespiels »Homeworld« von Sierra brauchen nicht mehr lange zu darben. Schon im Sommer können Sie **Homeworld: Cataclysm** erwerben, eine Missions-CD, die jedoch allein lauffähig sein soll. 15 Jahre nach den Geschehnissen im Original taucht »Die Bestie« auf, eine Entität, die aus organischen wie technischen Komponenten besteht und natürlich das gesamte Universum bedroht. Die Entwickler von Barking Dog Studios haben 17 Einzelspieler-Aufträge in petto, eine komplett neue Klasse von Raumschiffen und zusätzliche Waffen. Als da beispielsweise wären Fregatten, die mit Mehrfach-Ionenkanonen bestückt sind und Einheiten, die sich tarnen können. **(mash)**


Keine Kästen im Weltraum mehr - die Grafik legt deutlich zu. (Homeworld: Cataclysm)

Homeworld: Cataclysm
Hersteller: Barking Dog/Havas Interactive
Genre: Echtzeit-Strategie
Termin: 2. Quartal 2000
Internet: www.barking-dog.com
www.sierrastudios.com/games/hwcataclysm


Jetzt auch mit Icon-Leiste: Warcraft 3.

WIE STEUERT MAN WARCRAFT 3?

Auf der Blizzard-Homepage ist ein neues Bild zu **Warcraft 3** aufgetaucht. Erstmals kann man darauf die Befehlsleiste bewundern. Rechts unten befindet sich die Karte, unten links steht, welche Zaubersprüche Sie einsetzen können. Als Veröffentlichungstermin wird immer noch das Ende des Jahres anvisiert – wir warten ab, ob Blizzard diesen Termin auch halten kann. **(mash)**

Warcraft 3
Hersteller: Blizzard/Havas Interactive
Genre: Echtzeit-Strategie-Rollenspiel
Termin: 4. Quartal 2000
Internet: www.blizzard.com

BULLIT LÄSST GRÜSSEN

Auf den Spuren von Steve McQueen: Ende der Sechziger rasen Sie in **Verfolgungsjagd** durch eine virtuelle Stadt. Die sieben Bezirke umfassen über 100 Kilometer frei befahrbare Stadtautobahn, 38 frei zugängliche Missionen warten auf ihre Erledigung. Genau wie bei »Driver« sollen Sie hier Aufträge für die örtlichen Unterweltbosse erledigen – oder deren Erfüllung verhindern. Die Wahl liegt bei Ihnen.

In der City gibt es normalen Verkehr und Fußgänger, zu Stoßzeiten finden Sie auch regelrechte Staus; eher negativ für Sie, da die Zeit eine wichtige Rolle spielt.

Eine realistische Fahrphysik und Autos, die beschädigt werden können, sollen Ihren Bleifuß dabei im Zaum halten. **(mash)**


Oh weh, eine Massenkarambolage auf der Brücke! (Verfolgungsjagd)

Verfolgungsjagd
Hersteller: THQ
Genre: Rennspiel
Termin: Juli 2000
Internet: www.thq.de

Noch mehr Missionen für Helden!

Auch Publisher 3DO veröffentlicht Zusätze als eigenständiges Produkt. Um **Heroes of Might & Magic 3: Shadow of Death** spielen zu können, werden Sie kein Original-HOMM3 benötigen. Stattdessen erwartet Sie eine neue, aus sieben Teilen bestehende Kampagne, 38 Szenarien und ein Editor für die bereits erschienene Add-on-CD »Armageddon's Blade«.

Ein Necromancer hat eine Schar Untoter um sich versammelt und ist nun auf der Suche nach Artefakten, die seine Macht bestärken würden. Als strahlender Held wollen Sie das natürlich verhindern, als Bösewicht hätten Sie allzu gerne besagte Artefakte – Sie dürfen die Seite wählen, auf der Sie spielen möchten. Im Gegensatz zu Armageddon's Blade soll sich Shadow of Death vom Schwierigkeitsgrad her auch an Gelegenheitsspieler richten. **(mash)**

Heroes of Might & Magic 3: Shadow of Death
Hersteller: New World Computing/Infogrames
Genre: Strategie
Termin: April 2000
Internet: www.3do.com


Kampf den Untoten! (Heroes of M&M 3)

Jubiläumsverlosung (2/2000)

Coca Cola

Je ein Sportscar-Auto
•Michael Baskal, Mainz •Lutz Bittner, Saarbrücken •Ulf Brauers, Kaarst •Jens Braun, Hetzler •Malte Esslinger, Freudenstadt •Otto Fiete, Berlin •Helge Fink, Duisburg •Knut Fromme, Porta Westfalica •Daniel Fust, Kaarst •Andreas Gapel, München •Karl Gebert, Regenstauf •Klaus Göller, Berlin •Hagen Hofmann, Heilbronn •Frederik Intelmann, Stuttgart •Kai Jakobi, Worms •Karsten Krasselt, Dresden •Martin Kronner, Holnstein •Christoph Lehmann, Rostock •Frank Müller, Quickborn •Marco Nahrgang, Vogtsburg •Dennis Nienburg, Seelze •Sven Pfeifer, Leipzig •Harry Pjede, Vechta •Peter Rieble, Bruchköbel

Eine Kühltasche
•Matthias Rothfuß, Ditzingen

Je ein Spezial-Paket
•Robert Schuck, Marxheim-Graisbach
•Markus Sommer, A-Graz
•Sönke Steenhussn, Moormerland

Je ein Gutschein von PC Fun

•Christoph Ende, Hamm
•Wolfgang Hiendl, Bergen
•Tobias Kraze, Ried
•Ralf Rakete, Delitzsch
•Dirk Strohfeldt, Dorsten

Je ein Take-2-Paket

•Arne Hartherz, Ried
•Steffen Pleßmann, Erfurt
•Arvid Poloczek, Frankfurt
•Frank Schünhof, Bremen
•Gerhard Storbeck, Berlin

Je ein Acclaim-Paket

•Daniel Hawig, Kisselbach
•Stefan Schäffer, Lindau
•David Schwartz, Scheidegg
•Christoph Söchting, Haverlah
•Wolfgang Willing, Bebra

Diamond

•Holger Knieling, Seilbitz (MP3-Player Rio 500)
•Stefan Miller, Riedstadt (Modem Homefree)
•Jan Teuner, Sehnde (Grafikkarte Viper II)

Je ein Electronic Arts-Paket

•Benedikt Mayenberger, Bergatreute
•Frank Polster, Pegnitz
•Moritz Reichert, Gelsenkirchen
•Michael Stahl, Neusitz

Je ein Reach for the Stars von TLC

•Martin Bange, Haunsheim •Max Baumann, Landshut •Raphael Liß, Troisdorf •Sebastian Parolat, Ahlen •Jochen Römer, Gudensberg

Je ein Software-2000-Paket

•Daniel Birgel, Schweiden •Sascha Ceylan, Hildesheim •Andreas Duffner, Ehingen •Wolfgang Freiler, A-Hornsheim •Daniel Heuser, Clausthal •Michael Hürth, Bochum •Stefan Möhring, Gröningen •Christian Neumann, Peiting •Veit Seidemann, Dresden •Marco Zeidler, St. Augustin

Je ein Labtec Subwoofer-System LCS 2414

•Axel Fenn, Herford •Thomas Frohwein, Landstuhl
•Leonhard Zeindl, A-Telfs

Je eine Saitek-Shooter-Steuerung GM2

•Robert Görhe, Karlsruhe •Ronny Herr, Landstuhl
•Michael König, Eppelborn •Andreas Mathey, Ratingen
•Laurent Melmer, L-Bereldonge

Dino Verlag

Je ein MAD-Paket
•Tim Beckers, Schwelm
•Christine Volanakis, Ludwigshafen

Je ein Shadowman-Paket
•Andreas Götze, Erfurt •Timo Grasmück, Mettmann
•Michael Manger, Langenhagen
•Frank Mautz, Langenhagen
•Marc Wollny, Castrop-Rauxel

Die Lösungen aus PC Player 2/2000

Die richtigen Antworten waren:
1c, 2a, 3d, 4b, 5b, 6d, 7c, 8b, 9d, 10d

Fehler in der Collage: →



Alle Gewinner der Ausgabe 1/2000 möchten wir noch um ein wenig Geduld bitten, wir beginnen jetzt damit, alle Preise zu verschicken.

Alle Teilnehmer, deren Lösungskarten völlig fehlerfrei waren, nahmen außerdem an der Verlosung der Hauptpreise statt.

Je eine Grüne-Laterne-Box
•Kim Oliver Klevenhagen, Berlin •Maik Richter, Hettstedt •Thorsten Wiesemeyer, Marklohe

Je ein Perry-Rhodan-Paket
•Karsten Breinig, Seukendorf •Sven Riesenbeck, Lengerich •Maria Weber, Borgentreich

Je ein Rock Raiders von Lego

•Gisela Rusch, Wackerow •Jörg Heinrichs, Guarrenburg
•Olaf Isendahl, Hüllhorst •Heiko Rapp, Nussdorf
•Mathias Schwarzhoff, Marl

Je ein Siedler-von-Catan-Paket von Ravensburger

•Oliver Eitner, Castrop-Rauxel
•Holger Kokisch, Bergheim
•Christian Meltert, Eltville
•Andreas Melzer, Poserna
•Volker Settgast, Braunschweig

Je ein Codemasters-Paket

•Michael Bittner, Löhne •Jörg Brehe, Apelern
•Steffen Knapp, Künzelsau •Roberto Rossi, Calw

1 Lula-Paket von CDV

•Markus Bute, Niederhatzhofen

Adidas

T-Shirt
•Karsten Angrick, Schwarzheide •Tom Bahre, Schilda
•Benjamin Wüthrich, CH-Winterthur

Turnschuhe
•Claus Schneider, Ilmmünster

Je eine SIGG Millennium-Radler-Flasche

•Manuel See, Düsseldorf
•Roland Brüggemann, Essen
•Stefan Bürbaum, A-Paasdorf
•Jörg Falkenberg, Berlin
•Patrick Finsterseifer, Braunfels
•Maria Germann, Enkenbach
•Julius Hartmann, Minden
•Arne Hellmann, Gummersbach
•Florian Koch, Naumburg
•T. Ahmad Matuska, A-Wien
•Brunhilde Müller, Duisburg
•Stefan Scheller, Worms

IQ-Company

Je ein T-Shirt
•Kristian Beilke, Templin
•Davorin Cosic, Berlin
•Malte Döring, Berlin
•Samba Gendo, A-Wien
•Dirk Getzlaff, Templin
•Marko Hesse, Frankfurt (O)
•Christian Meyer, Hille
•Sebastian Schmid, Luckenwalde
•Alexander Vogel, Meuchen
•Noriyasu Vontin, Krefeld

Das IQ-Outfit
•Sven Stienemann, Rheine

Verlosung der Hauptpreise (Ausgabe 1+2/2000)

Labtec

Subwoofer-System ATX 5820
•Knut Fromme, Porta Westfalica

Iiyama

Vision Master Pro 450
•Theobald Volker, Rodalben

Havas Interactive

Je ein Spiel-Paket
•Thomas Annen, Beckingen •Christoph Einecke, Aschersleben •Holger Knieling, Seilbitz •Benedikt Mayenberger, Bergatreute •Jörg Oechs, A-Graz •Matthias Rothfuß, Ditzingen •Alesander Schmeding, Porta Westfalica •Gerhard Storbeck, Berlin •Dirk Strohfeldt, Dorsten •Jan-Frederik Uth, Lüdinghausen

Creative Labs

HomeTheatre-Paket
•Max Baumann, Landshut

Audio-Paket:
•Gero Scheins, Karlsruhe

Spieler-Paket
•Marco Zeidler, St. Augustin

THQ

Star-Wars-Episode-1-Paket
•Leonhard Zeindl, A-Telfs

Je ein Sinistar-Unleashed-Paket
•Michael Bittner, Löhne •Oliver Eitner, Castrop-Rauxel
•Robert Görhe, Karlsruhe •Laurent Melmer, L-Bereldonge
•Andreas Melzer, Poserna

Je ein Indiana-Jones-Paket
•Kim Ez, Stuttgart •Michael Keller, Asperg
•Tobias Walter, Eichenbühl

Je ein X-Beyond-the-Frontier-Paket
•Ronny Herr, Landstuhl •Sebastian Eigl, Magdeburg
•Sebastian Koch, Belau •Armin Moghaddam, Hannover
•Volker Settgast, Braunschweig

Ubi Soft

Je ein Shadow-Company-Fanpaket
•Karsten Angrick, Schwarzheide
•Tom Bahre, Schilda •Stefan Bürmann, A-Paasdorf
•T. Ahmad Matuska, A-Wien •Manuel See, Düsseldorf

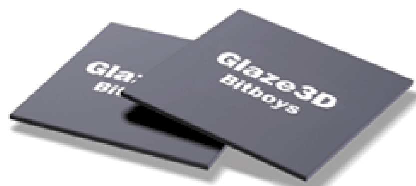
Je ein Rally-Championship-Paket
•Tim Beckers, Schwelm
•Timo Grasmück, Mettmann
•Maik Richter, Hettstedt
•Gisela Rusch, Wackerow
•Mathias Schwarzhoff, Marl

Je ein Hype-The-Time-Quest-Fanpaket
•Kristian Beilke, Templin
•Marko Hesse, Frankfurt (O)
•Noriyasu Vontin, Krefeld

Je ein Tonic-Trouble-Fanpaket
•Thomas Frohwein, Landstuhl
•Paul Heise, Hamburg

Hardware-News

Ein Grafikchip, der alle anderen in den Schatten stellt – Sprachübertragung mit DirectX – AMDs 1100 MHz-Prozessor und mehr ...



Lehrt im zweiten Quartal anderen Chips das fürchten: Der Bitboys Glaze3D

REKORDBRECHER-CHIP

■ Seit einiger Zeit werkeln die Bitboys aus Finnland am Glaze3D-Chip, der angeblich alle Konkurrenz-Chips aus den Latschen kippen soll. Eigentlich war eine Einführung schon im ersten Quartal geplant. Jetzt wurde bekannt, dass sich die Veröffentlichung auf das zweite Quartal verschiebt. Das Wunder der Technik erscheint in zwei Versionen: Glaze3D 1200 und Glaze3D 2400. Der 1200er überträgt 1200 Millionen Texel pro Sekunde, während der 2400 mit seiner achtfach Pixel-Pipeline doppelt so viele meistert. Zum Vergleich: Der GeForce 256 arbeitet mit einer zweifachen Pixel-Pipeline und liefert »nur« 480 Millionen Texel pro Sekunde. Übrigens wechselte 3Dfx-Vizepräsident Shane Long erst kürzlich zu den Bitboys.

Brandmeister

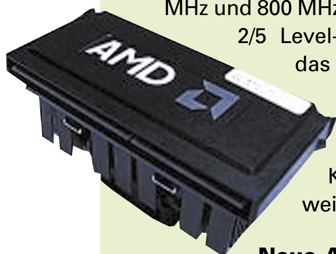


Sechs Minuten pro gebrannter CD: Der neue Plexwriter.

■ Plextor schloss erfolgreich die Entwicklung seines neuen SCSI-Brenners »Plex Writer 12/4/32 ab. Er schreibt mit einer Geschwindigkeit von 12x, und brennt Rewritable-CDs mit 4x. Ansonsten liest er CDs 32-fach und besitzt eine mittlere Zugriffszeit von 160 Millisekunden. Die Erstellung einer 650 MByte umfassenden CD dauert damit gerade einmal sechs Minuten.

AMD GIBT ALLES

■ Zwei Dinge graben laut AMD im nächsten Jahr weiterhin Boden unter Intels Füßen ab: die verwendete Kupfertechnologie und ein auf dem Chip integrierter Level-2-Cache, der mit voller Prozessor-Leistung arbeitet. Jene Eigenschaften stellte man mit einem 1.1 GHz Athlon im Dresdner Werk »Fab 30« vor. Jetzige Athlon-Prozessoren mit 750 MHz und 800 MHz drehen noch mit 2/5 Level-2-Geschwindikeit das Däumchen. Mit dieser Technologie dürfte AMD seinem Konkurrenten weiterhin das Leben schwer machen.



Neue Athlon-Prozessoren hecheln bald mit vollem Level 2-Cache.

DIRECTX LERNT SPRECHEN

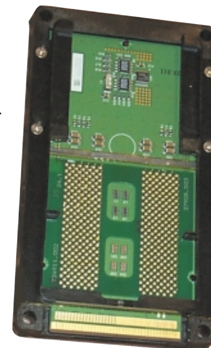


Die achte Version von DirectX enthält eine Sprachübertragungs-Funktion.

■ Für die kommende DirectX-Version 8.0 plant Microsoft eine festintegrierte Sprachübertragungs-Technik ein. Sie soll es – wie beim bekannten Roger-Wilco-Programm – möglich machen, sich mit Freunden per Mikrofon über das Internet zu unterhalten. Entwickelt wurde »Direct Play Voice« von ShadowFactor Software, die schon den Battlefield Communicator entwarfen. Bereits im Sommer soll DirectX 8.0 erscheinen.

INTEL PRÄSENTIERT 1.5 GHZ-PROZESSOR

■ Auf dem hauseigenen Developer Forum präsentierte Intel den Pentium-III-Nachfolger (Codename: Williamette), der mit stolzen 1.5 GHz sein Bestes gab. Der Prozessor wird aber einen neuen Chipsatz benötigen, der mit dem Namen »Tehama« getauft wurde. Dieser läuft mit einem System-Bus von 400 MHz und Dual-Channel RDRAM-Speicherbausteinen. Die neuen SIMD2-Befehle erlauben es, die anfallenden Daten parallel zu bearbeiten.



Noch in diesem Jahr erscheint von Intel der Pentium III-Nachfolger Williamette und der Itanium-Prozessor mit 64 Bit.

Neuer EIDE-Standard

■ Intel und sechs weitere Partner (zum Beispiel IBM und Quantum) ersetzen Ihre derzeitigen EIDE-Festplatten bald durch schnellere Scheiben. Der neue Serial-ATA-Standard scheucht die Daten mit 1,6 GByte pro Sekunde durch die Leitungen, während UDMA/66-Festplatten heutzutage 0,5 GByte übertragen. Auch das Kabel (dünner) und der Anschluss ändern sich: Anstatt 24 Pins sind nun nur noch vier Pins am Stecker und angebracht.

POWER VR3 LEBT!



Neuer Chip - neues Glück: Der PowerVR3 von Videologic.

■ Zwar feierte Videologic mit dem PowerVR2 auf der Dreamcast-Konsole einen Erfolg, doch der blieb bei den PC-Spielern leider aus. Nun pfriemelt man gerade am Nachfolger Power VR3 herum. NEC und SGS-Thompson entwickeln den brandneuen Grafik-Chip.

IN LETZTER SEKUNDE

■ Matrox' nächster Grafikchip wird voraussichtlich TL800 heißen ■ ATI kaufte den Nintendo-Grafikchip-Produzenten ArtX auf ■ Madonion.com veröffentlichte einen neuen Benchmark zur Leistungsüberprüfung von DVD und Videofähigkeiten von Grafikkarten ■ Windows ME erscheint am 26. Mai ■ USB 2.0 ist 40 mal schneller als USB 1.1 ■ Die Microsoft X-Box setzt sich aus einer 1 GHz-CPU, 64 MByte RAM und einer 4 GByte großen Festplatte.

WETTBEWERB

Gewinnen Sie eine Reise in die USA!

Wer sich auch nur entfernt für Computerspiele interessiert, will vom 11. bis zum 13. Mai dieses Jahres an einem bestimmten Ort sein, nämlich auf der E3, der weltgrößten Messe für PC-Spiele.



Wir verlosen eine Reise für zwei Personen in die USA zur nächsten Electronic Entertainment Exposition (E3). Wenn Sie Mitte Mai noch nichts besseres vorhaben – beantworten Sie doch einfach unsere Preisfrage. Der glückliche Gewinner darf mit einer Person seiner Wahl mit unserem E3-Kommando nach Kalifornien fliegen. Für Reise und Unterkunft im Doppelzimmer kommen wir auf. Ein kleines Hindernis steht dem noch im Weg – wir wollen von Ihnen folgendes wissen:

In welcher Stadt findet – wie bereits im letzten Jahr – die E3 statt?

Die Antwort senden Sie uns bitte bis zum **22.03.2000** an die nachfolgende Adresse (Nur Postkarten nehmen an der Verlosung teil.):

Future Verlag GmbH
Redaktion PC Player
Stichwort: E3-Preisausschreiben
Rosenheimer Strasse 145h
81671 München

Der Gewinner wird rechtzeitig von uns benachrichtigt, damit Sie noch Ihren Koffer packen können. Reisepass und gute Englischkenntnisse nicht vergessen! Der Rechtsweg ist wie immer ausgeschlossen, Mitarbeiter des Future-Verlags und minderjährige Personen dürfen an der Verlosung leider nicht teilnehmen! Ausgeschlossen ist darüber hinaus auch der Rechtsweg.

SURFBRETT

Hausarrest, Edgar-Gratispostkarten, fromme Internet-Auktionen – und der übliche Adventure-Link darf natürlich auch nicht fehlen.

Schreib' mal wieder!

Wenn Sie ab und zu in eine Kneipe oder ein Café gehen (das sind diese Orte, an denen sich Menschen treffen, um etwas zu essen und zu trinken), haben Sie die bestimmt schon mal erspäht: Ständer mit Heerscharen bunter Postkarten. Und, oh Freude, die Dinger kosten samt und sonders keinen einzigen Pfennig. Verschämt versteckte Hamsteraktionen sorgen dafür, dass immer wieder Nachschub in den Haltern steckt – der Kreislauf beginnt von neuem. Inzwischen haben sich die ersten Sammler-Vereinigungen gebildet und Edgar, Mutterfirma aller Gratispostkarten, besitzt unter www.edgar.de einen eigenen Internet-Stützpunkt. Von dort aus verschicke Sie elektronische Grüße und dürfen sich – sehr, sehr cool – einen Edgar-Kartenständer mit wechselnden Motiven auf die eigene Homepage stellen. Nix wie hin!



Todschick auf jeder Homepage: Der virtuelle Edgar-Kartenhalter.

Verkauf gegen Gebot

Im Internet gibt es wahrhaftig nichts, was es nicht gibt. Wie wäre es beispielsweise mit www.diezehngebote.de, einem christlichen (!) Auktionshaus? Wer meint, dass dort allenfalls Bibeln oder Gesangsbücher verhökert würden, täuscht sich: Einen nicht gerade kleinen Teil des Angebots nehmen (Computer-) Spiele, Bücher, englischeVideos/DVDs und CDs ein. Obendrein ist der Spaß völlig kostenlos: Anders als bei www.ebay.de müssen Sie keinen Gewinn-Anteil an die Betreiber abdrücken – die Seiten finanzieren sich komplett durch Werbung. Über die Vertrauenswürdigkeit eines Anbieters gibt, ähnlich wie bei eBay & Co., eine Sternchenwertung Aufschluss, die ein Käufer nach Auktionsabschluss einem Anbieter verpasst – und die Tatsache, dass es nicht gerade biblisch wäre, jemanden über den Tisch zu ziehen.

Ab und zu starten Auktionen zu einem guten Zweck: So wartete zum Start beispielsweise eine handsignierte CD von Sixpence none the Richer auf einen glücklichen Besitzer. Also, wenn Sie nicht wissen, wohin mit der alten Carrera-Bahn auf dem Dachboden: Billiger und spannender als eine »normale« Kleinanzeige ist eine Auktion allemal.



dieZehnGebote.de
die neue Online-Auktion

Videos, Bücher, CDs – Steigern Sie doch einfach mit!

Ein Internet-Leben

Der »DotComGuy« www.dotcomguy.com) ist ein Typ aus den USA, der sich für ein Jahr lang in sein Haus einschließt. Klingt fast wie eine Hausarrest-Aktion eines totalitären Staates, doch der Bursche hat einen Internet-Anschluss und will alle Dinge des täglichen Lebens darüber erledigen. Gesponsert wird die Aktion von illustren Firmen wie UPS oder der US-Buchkette Borders, die auf der Homepage des Jungen dafür kräftig werben. Und Geld verdient der von 20 Web-Kameras überwachte Freak obendrein: Im Januar waren es 24 Dollar und der Betrag verdoppelt sich Monat für Monat. Alles nur, weil DotComGuy beweisen will, dass man inzwischen leben kann, ohne sein Haus zu verlassen. Aber ist das wirklich noch ein lebenswertes Leben? Urteilen Sie selbst.

Verrückt: Der DotComGuy bleibt ein Jahr lang in seinem Haus.

Adventures, überall Adventures

Der Name ist Programm: www.justadventure.com. Auf dieser zentralen Anlaufstelle für Adventure-Fans finden Sie neben den üblichen Vorschau- und Testberichten hochspannende News: Hier lesen Sie etwas über Titel, die sich oft erst in frühen Planungsstadien befinden.

Bei Tests von Klassikern wie »Day of the Tentacle« laufen einem obendrein wohlige Schauer der Erinnerung den Rücken herunter. Das Zuckerstückchen sind Artikel, in denen Experten über schlechtes Puzzle-Design diskutieren oder sich darüber ereifern, dass »The longest Journey« (Test auf Seite 124) bislang noch keinen Vertrieb in den USA gefunden hat. Angeblich, weil April Ryan bei einer lesbischen Pensionsinhaberin wohnt. Doppelmoral ahoi: Gab es da nicht eine amerikanische TV-Serie namens Melrose Place mit einem homosexuellen Charakter namens Matt? **(ra)**

Die Justadventure-Homepage ist der ideale Startpunkt für alte und neue Abenteuer-Fans.

PC PLAYER GRUFT



Es stand in PC Player 4/95 – die Spielewelt vor 5 Jahren.

Balla-balla

Muss gerade eine Spieleflaute gewesen sein. Wie sonst hätte sich ein Flipper (!) namens »Psycho Pinball« auf das Titelbild der PC Player schmuggeln können? Immerhin lächelt Reggie Williams aus dem »NBA Live '95«-Preview gewinnbringend in die Runde. Auch sonst ging es eklektisch zu, etwa mit einem PC-Sex-Schwerpunkt oder einem Rennspiel von Bullfrog namens »Tube«, exklusiv auf der Player-CD. Unser reisender Reporter Anatol Locker besucht derzeit die Bildschirmschoner von »After Dark« und ringt dem Klangkünstler Thomas Dolby eine prophetische Aussage ab: »Ich glaube nicht, dass MIDI die geeignete Internet-Datenform ist. Klar dauern Audio-Downloads, aber die Übertragungsrate wird deutlich schneller werden.« MP3, ick hör dir trapsen?

Die Top-5-Tests

Defender of the Empire	85
Transport Tycoon World Editor	82
Psycho Pinball	81
Renegade	75
Das Amt	72



Defender of the Empire

Virtuelle Welt

Schräger Hardware-Nachschlag von der CES in Las Vegas: Neben allerlei 3D-Helmen und -Brillen feiert eine »Virtual Guitar« Premiere. Ähnlich daneben ging der »Virtual Boy« – keine Kleinkind-Simulation à la Tamagotchi, sondern der geplante 3D-Nachfolger des GameBoy. Schummerige, unscharf-rote 3D-Marios waren eben kein »Tetris«. Gumpei Yokoi, der beide Geräte erfand, erholte sich nie mehr richtig von dieser Schlappe.



Heute ein Sammlerstück: Nintendos Virtual Boy.

Anzeigenschluss

Nette Sache: Stellenanzeigen von Spielefirmen. Denn vor fünf Jahren herrschte Aufbruchstimmung im CD-ROM-Zeitalter: Sowohl Attic (»Das schwarze Auge«) als auch Wings Simulations (»Panzer Elite«) suchten in halbseitigen Schwarzweiß-Inseraten nach frischem Blut. Bunt und dreist die Werbung für den hyperkomplexen »Elite«-Ableger »Frontier First Encounter«. Der Nachfolger von »Frontier«, dem »zur Zeit erfolgreichsten Spiel«, sollte uns nicht »die ganze Nacht wach halten«. **(ra)**



Leserumfrage

Nicht immer,
aber immer öfter ...

... treffen wir Ihren Geschmack. Stimmt doch gar nicht? Was wünschen Sie sich fürs Jahr 2000 von der PC-Player-Mannschaft? Mehr Previews, umfangreichere Specials, größere Tests?

Bitte nehmen Sie sich doch ein paar Minuten Zeit, um die nachfolgenden Fragen durchzulesen und Ihre Antworten auf der Postkarte (auf Seite 133) anzukreuzen.
Sie helfen uns damit, die PC Player noch besser nach Ihrem Geschmack und Ihren Wünschen zu gestalten.
Natürlich soll Ihre Mühe nicht umsonst sein. Wir verlosen unter allen Einsendungen **drei Syncmaster 950p von Samsung**. Der Rechtsweg, eine Teilnahme von Mitarbeitern des Future Verlags sowie der Firma Samsung sind wie immer ausgeschlossen. **(su)**

Einsendeschluss ist der 31.3.2000





Fragen zum Heftinhalt

1. Wie gefallen Ihnen die Titelmotive?

- Gut ❑
- Mäßig ❑
- Schlecht ❑

2. Wie empfinden Sie die Länge der jeweiligen Artikel?

- Gerade richtig ❑
- Bei großen Themen könnte es mehr sein ❑
- Lieber knapper, dafür mehr Themen ❑
- Alles zu kurz ❑

3. Seit wann lesen Sie PC Player?

- Zum ersten Mal ❑
- 3 Monate ❑
- 6 Monate ❑
- 1 Jahr ❑
- 2 Jahre und länger ❑

4. Wie gefallen Ihnen unsere nachfolgenden Rubriken?

	Mehr davon	Gerade richtig	Eher weniger	Gar nicht
Letzte Meldungen	❑	❑	❑	❑
Spiele-News	❑	❑	❑	❑
Hardware-News	❑	❑	❑	❑
Nachspiel	❑	❑	❑	❑
Bugreport	❑	❑	❑	❑
Previews	❑	❑	❑	❑
Specials (Firmen, Genres, ...)	❑	❑	❑	❑
US-Specials (z.B. Dungeon Siege)	❑	❑	❑	❑
Messeberichte	❑	❑	❑	❑
Spieletests	❑	❑	❑	❑
Spiele-Kaufempfehlungen	❑	❑	❑	❑
Sparschwein	❑	❑	❑	❑
Hardware: Große Artikel	❑	❑	❑	❑
Hardware: Kurztests	❑	❑	❑	❑
Keine Panik	❑	❑	❑	❑
Technik Treff	❑	❑	❑	❑
Leserbriefe	❑	❑	❑	❑
Player's Guide Lösungen	❑	❑	❑	❑
Player's Guide Tipps & Cheats	❑	❑	❑	❑

5. Welchen Heftteil lesen Sie in der PC Player zuerst? (Abstufungen bitte von 1= lese ich als erstes, bis 18= lese ich nie)

Letzte Meldungen	______
Spiele-News	______
Hardware-News	______
Gruft	______
Surfbrett	______
Nachspiel	______
Bugreport	______
Specials (Firmen, Genres ...)	______
US-Specials (Dungeon Siege, ...)	______
Spieletests	______
Spiele-Kaufempfehlungen	______
Hall of Fame	______
Sparschwein	______
Bizarre Anwendungen	______
Hardware: Große Artikel	______
Hardware: Kurztests	______
Keine Panik	______
Technik Treff	______

6. Wie fanden Sie den Bericht über Lan-Player in der Ausgabe 3/2000?

- Gut ❑
- Mittelmäßig ❑
- Habe ich nicht gelesen ❑

7. Bitte benoten Sie die Wichigkeit der Genres von 1 (mega–interessant) bis 5 (interssiert mich nicht die Bohne).

- 3D-Action ❑
- Action-Adventures ❑
- Compilations, Budgetspiele ❑
- Echtzeit-Strategie ❑
- Flugsimulationen ❑
- Geschicklichkeitsspiele ❑
- Prügelspiele ❑
- Rennspiele ❑
- Rollenspiele ❑
- Runden-Strategie ❑
- Simulationen (Panzer & Co.) ❑
- Sportspiele ❑

8. Welche Spiele-Magazine lesen Sie außer PC Player?

	Regelmäßig	Gelegentlich	Nie
PC Games	❑	❑	❑
Gamestar	❑	❑	❑
PC Action	❑	❑	❑
PC Joker	❑	❑	❑
Power Play	❑	❑	❑
Bravo Screenfun	❑	❑	❑
Computerspiele Bild	❑	❑	❑

9. Wie viele Leute lesen im Durchschnitt Ihre PC Player?

- 1 ❑
- 2 ❑
- 3 ❑
- 4 ❑
- 5 und mehr ❑

10. Wie viel Geld geben Sie im Monat für den Kauf von PC-Zeitschriften aus?

- Bis 10 Mark ❑
- Bis 20 Mark ❑
- Bis 30 Mark ❑
- Mehr ❑

11. Wie wichtig sind Ihnen regelmäßige Zugaben für den Kauf einer Zeitschrift?

	Sehr wichtig	Wäre nett	Völlig belanglos
Booklet (zu best.Thema)	❑	❑	❑
CD-Collector	❑	❑	❑
Dritte CD	❑	❑	❑
DVD statt CD	❑	❑	❑
Keyboard-Tabellen	❑	❑	❑
Vollversion	❑	❑	❑

12. Haben Sie Werbung von der PC Player gesehen?

Ja ❑ Nein ❑

13. Wenn ja, wo? Wenn nein, bitte weiter mit den persönlichen Angaben.

- Internet ❑
- Kino ❑
- TV ❑
- Radio ❑
- Anzeigen in Printmedien ❑

Persönliche Angaben

Männlich ❑ Weiblich ❑

Alter ______

Welchen Schulabschluss besitzen Sie?

- Hauptschulabschluss ❑
- Realschulabschluss ❑
- Abitur ❑
- Studium ❑
- noch in Ausbildung ❑

Bin zur Zeit ...

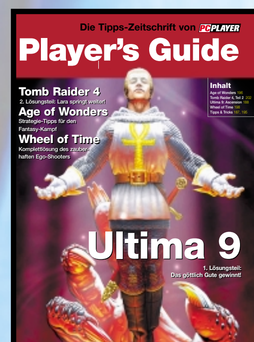
- Schüler/Student ❑
- Angestellter/Arbeiter ❑
- Leitender Angestellter ❑
- Selbstständig ❑
- Beamter ❑
- Sonstiges ❑













Warren Spector

In seinem Lebenslauf leuchten Klassiker wie die beiden »Ultima Underworld«-Titel, »System Shock« und bald auch Ion Storms »Deus Ex«.



Warren, alter Teufelskerl!
Bitte, nenn' mich doch Satan. Teufel klingt so formell.

O.K. – Was war denn Satans erstes jemals gespieltes, umm, Spiel?
Avalon Hills »Starship Troopers«, ein Brettspiel. Gruselig, wäre fast mein letztes geblieben. Zum Glück kam danach Steve Jacksons »Ogre«. Die besten 2,95 Dollar, die ich jemals ausgegeben habe. Doch mein Schlüsselerlebnis war »Star Raiders« auf dem Atari 800.

Wie bist Du dann in die Spielebranche gerutscht?
Ich bastelte an meinem Doktor an der University of Texas, als mir plötzlich meine Klassen »weggenommen« wurden – mit dem Unterricht hatte ich mir meinen Lebensunterhalt finanziert. Nur Minuten später rief mich ein Typ an, mit dem ich schon bei der Studentenzeitung zusammen gearbeitet hatte, und fragte, ob ich einen Job bei Steve Jackson Games haben wollte. Steve war mein Held – das war's.

Welches Spiel war Dein schlimmstes Machwerk?
Dave »Zeb« Cook und ich hatten uns unvorsichtigerweise bereit erklärt, ein Spiel zum »Rocky & Bullwinkle«-Cartoon zu entwickeln. Nachdem wir 16 Stunden lang diverse Episoden angeschaut hatten, war uns eins klar: Wir sind verloren. Niemand auf diesem Planeten kann aus dieser Serie ein Spiel machen. Wie alle echten Spiele-Designer gingen wir daher in eine Bar. Erste Runde Gin Tonic: »Hmm, wir könnten die Würfel vergessen und dafür drehende Dinger einbauen.« Zweite Runde: »Jau, und statt irgendwelcher Punkte gibt's eine Super-Geschichte.« Dritte Runde: »He, pass auf: Wir geben dem Spieler Masken.« – »Masken? Nein, Handpuppen.« Ihr könnt Euch vorstellen, wie toll unser »Fünf Gin Tonic«-Design am Ende war.

Der größte Moment in der Spielegeschichte?
Mein persönlicher: 1992, als »Ultima Underworld« ausgeliefert wurde. Dann natürlich »Castle Wolfenstein 3D«. Der Aufstieg von id Software, Spiele in Ego-Perspektive, Echtzeit, komplett texturiert ... Auf einer größeren Skala: Das Atari VCS 2600 und der Apple II. Diese Maschinen haben die Welt verändert.

»Erwachsene denken, die Jugend wird von dem verdorben, was sie selbst nicht verstehen – und irren sich immer.«

Was spielst Du im Moment?
Viel zu viel mit meiner Dreamcast. Ich kann einfach nicht mit »Soul Calibur« aufhören, ebenso wenig mit »Tokyo Extreme Racer«.

Ehrliche Antwort: Wie bist Du, wenn Du zu viel getrunken hast?
Lauter. Ausfallender. Natürlich musste ich einmal auf die Schultern eines Kumpanen steigen und ein paar Cops anbrüllen, die gerade unsere Party beenden wollten. Das wurde ziemlich aufregend. Glaube ich. Ich erinnere mich nicht mehr an alles.

Gewalt in Spielen: berechtigte Sorge oder ...
... Medienhysterie. Die Leute meckern immer über neue Medien. Vor 70 Jahren waren Filme für alle Gesellschaftsübel verantwortlich, dann Comic-Hefte, Flipper-Hallen, das Fernsehen und schließlich Rock'n'Roll. Und jetzt eben Spiele. Erwachsene denken immer, die Jugend wird von dem verdorben, was sie selbst nicht verstehen. Erwachsene irren sich immer.

Worüber beschwerst Du Dich in einem Hotel am meisten?
Lärm. Eigentlich ziemlich ironisch, wenn man die Lautstärke meines Schnarchens bedenkt. Frag jeden, der sich mit mir einen Raum teilen muss(te): Ich spiele jede Nacht die Landung in der Normandie in voller Lautstärke nach – mit meiner Nase.

Was hast Du im Moment in Deinen Taschen?
Schlüssel ohne Ende, Wechselgeld, ein Taschenmesser, zwei Gitarren-Plektrons, Magentabletten und einen Notfall-Zettel mit den Kleidergrößen meiner Frau.

Welche Musik wünscht Du für Deine Beerdigung?
Zum Start Bix Beiderbeckes Arrangement von »I'm coming Virginia«. Dann etwas lautes, bluesiges: John Mayall dürfte seine Gitarristen zu einer Band zusammen bringen, um mich ins Jenseits zu spielen. Zum Schluss Bix' Klavier-Meisterwerk »In a Mist«.

Online-Spiele: überbewertet oder die unausweichliche Zukunft?
Ein wenig von beidem. Sie sind zumindest ein Teil der Zukunft. Mich ärgert nur, wenn Leute denken, es sei die Zukunft schlechthin. Titel für Solo-Spieler, mit viel Story und tollen Charakteren, sind noch lange nicht am Ende.

Wohin geht's jetzt?
In ein Meeting mit Harvey Smith, dem Chef-Designer von »Deus Ex«, und Monte Martinez, der unserer letzten Mission den endgültigen Schliff gibt. Klare Sache: Das Finale muss krachen!

Spiele-Charts

Die internationalen Hitparaden verdeutlichen: Andere Länder, andere Sitten.

PC PLAYER LESER TOP 20

Platz	Vormonat	Titel	Hersteller
1	NEU	Indiziertes Spiel	id Software/Activision
2	(1)	Age of Empires 2	Microsoft
3	(2)	Half-Life (deutsch)	Sierra/Havas Interactive
4	(5)	Unreal Tornmanent	Epic Megagames/GT Interactive
5	(13)	System Shock 2	Looking Glass/Electronic Arts
6	(4)	Baldur's Gate	Interplay/Virgin Interactive
7	(9)	Indiana Jones und der Turm von Babel	LucasArts/THQ
8	NEU	Pharao	Impressions/Havas Interactive
9	NEU	Half-Life: Opposing Force	Sierra/Havas Interactive
10	(11)	Grand Theft Auto 2	Rockstar/Take 2
11	(16)	Jagged Alliance 2	Topware
12	NEU	SWAT 3	Sierra/Havas Interactive
13	(3)	Command & Conquer 3	Westwood/Electronic Arts
14	(21)	Starcraft	Blizzard/Havas Interactive
15	(12)	Earth 2150	Topware
16	(–)	Railroad Tycoon 2	Poptop/Take 2
17	(8)	Diablo	Sierra/Havas Interactive
18	NEU	Rainbow Six: Rogue Spear	Red Storm/Take 2
19	(20)	Need for Speed 4	Electronic Arts
20	(10)	Homeworld	Relic/Havas Interactive

■ Quelle: Leserzuschriften an die Redaktion PC Player. Erhebungszeitraum Januar 2000

VERKAUFS-CHARTS

Platz	Vormonat	Titel	Hersteller
1	(1)	Age of Empires 2	Microsoft
2	(16)	SWAT 3	Sierra/Havas Interactive
3	(3)	Tomb Raider 4	Core Design/Eidos Interactive
4	NEU	RTL Skispringen 2000	VCC Entertainment/GT Interactive
5	(5)	Pharao	Impressions/Havas Interactive
6	NEU	Planescape: Torment	Black Isle/Interplay
7	(7)	Anno 1602 – Königsedition	Sunflowers
8	(6)	Indiana Jones und der Turm von Babel	LucasArts/THQ
9	(8)	Autobahn Raser 2	Davilex/Koch Media
10	(12)	Unreal Tournament	Epic Megagames/GT Interactive
11	(4)	FIFA 2000	EA Sports
12	(–)	Half-Life: Game of the Year Edition	Sierra/Havas Interactive
13	(14)	Formel 1 '99	Take 2
14	NEU	Thandor	Planet4/Innonics
15	(10)	Catan: Die erste Insel	Funatics/Ravensburger
16	(13)	Grand Theft Auto 2	Rockstar/Take 2
17	(19)	Rainbow Six: Rogue Spear	Red Storm/Take 2
18	(9)	Theme Park World	Bullfrog/Electronic Arts
19	(17)	Rollercoaster Tycoon	Microprose/Hasbro Interactive
20	(20)	Delta Force 2	Novalogic

■ Quelle: Media Control. Erhebungszeitraum: 16.–31. Januar 2000.

MITMACHEN UND GEWINNEN

Neben den aktuellen Verkaufs-Charts aus Deutschland, England und den USA finden Sie auf dieser Seite die Leser-Hitparade von PC Player. Hier stehen die Titel weit oben, die gerade mit Begeisterung gespielt werden. Wählen Sie mit, um ein möglichst repräsentatives Ergebnis zu garantieren. Als zusätzliche Motivation verlosen wir jeden Monat unter allen Einsendern Topspiele aus den Charts oder einige Hardware-Leckerbissen. Um mitzumachen, schnappen Sie sich einfach die »Leservotum«-Postkarte, die Teil des Karton-Beiheftes in jeder Ausgabe ist. Auf der Vorderseite können Sie unter »Wertungen für die Charts« Ihre drei aktuellen Lieblingsspiele angeben. Wenn Sie gerade den Kugelschreiber in der Hand haben, könnten Sie außerdem gleich die Rückseite bearbeiten und uns wissen lassen, was Ihnen in dieser Ausgabe von PC Player am besten gefallen hat. Denken Sie bitte an Ihre Absenderangabe, gönnen Sie dem Kärtchen eine Briefmarke. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.

GEWINNER



Der Preis diesmal von Ascaron: Anstoss 3

Gewinner:
Daniel Hohmann, Neuhof
Kevin Hundelmann, Salzgitter
Partick Urlaub, WT-Tiengen
Marc-Oliver Teschke, Celle
Mischa Wlochowitz, Weyer

Sollte Ihnen Fortuna dieses Mal nicht hold gewesen sein: Neues Spiel, neues Glück.

USA-CHARTS

Platz	Vormonat	Titel	Hersteller
1	(1)	Who Wants to be a Millionaire	Disney Interactive
2	NEU	Centipede	Hasbro Interactive
3	NEU	Parker Brothers Classic Card Games	Hasbro Interactive
4	NEU	Milton Bradley Classic Games	Hasbro Interacrive
5	(2)	Rollercoaster Tycoon	Hasbro Interactive
6	(3)	Age of Empires 2: Age of Kings	Microsoft
7	(6)	Indiziertes Spiel	id Software
8	NEU	Rollercoaster Tycoon: Corkscrew Follies	Hasbro Interactive
9	(5)	Deer Hunter 3	GT Interactive
10	NEU	Hoyle Board Games	Havas Interactive

■ Quelle: PC Data, Erhebungszeitraum: Januar 2000.

ENGLAND-CHARTS

Platz	Vormonat	Titel	Hersteller
1	(1)	Championship Manager: Season 99/00	Eidos Interactive
2	(4)	Age of Empires 2	Microsoft
3	(2)	Indiziertes Spiel	id Software/Activision
4	NEU	Planescape: Torment	Black Isle/Interplay
5	(3)	Tomb Raider 4	Core Design/Eidos Interactive
6	(10)	Unreal Tornament	Epic Megagames/GT Interactive
7	(5)	Theme Park World	Bullfrog/Electronic Arts
8	(6)	FIFA 2000	EA Sports
9	(7)	Half-Life: Opposing Force	Sierra/Havas Interactive
10	(–)	Driver	GT Interactive

■ Quelle: CTW, Erhebungszeitraum: Januar 2000.

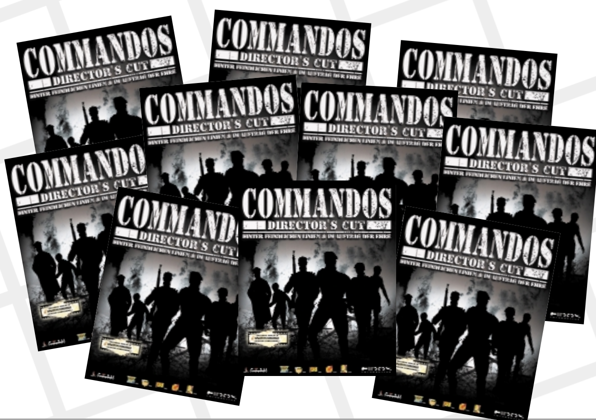
Rätseln und gewinnen!



Gewinnen Sie diesen schicken, geairbrushten PC* im Wert von rund 5000 Mark! Ermitteln Sie nur das gesuchte Wort aus dem nebenstehenden Kreuzworträtsel.



ALTERNATE DAS PASST! COMPUTERVERSAND GMBH



Auch in dieser Ausgabe verlosen wir wieder einen High-End-Spiele-PC (Pentium III, 500 MHz, 128 MByte RAM, Belinea 17"-Monitor, Guillemot 3D Prophet (GeForce 256), 20,4 GByte Festplatte, DVD-Laufwerk, Soundblaster Live Player 1024, uvm.), individuell zusammengestellt von der Firma Alternate. Wir haben dabei nicht nur an die inneren, sondern auch an die äußeren Werte gedacht und das Einzelstück mit edlen Airbrush-Motiven geschmückt. Knacken Sie das Kreuzworträtsel, tragen Sie das Lösungswort in die Mitmachkarte von Seite 133 ein und schicken diese dann an uns ein. E-Mails nehmen nicht an der Verlosung teil!. Einsendeschluß ist der 31.03.2000, von der Verlosung ausgeschlossen bleiben der Rechtsweg sowie die Mitarbeiter des Future Verlages, der Firma Alternate und von Eidos Interactive.

1. Preis: 1 Spiele-PC im Air-Brush-Look

2. – 11. Preis: Je ein »Commandos Director's Cut«

Missions-CD für Commandos
Zauber-Talisman in Revenant
Athlon-Hersteller
talanischer Name des Outcast-Helden
Nachfolger zu U.S. Navy Fighters (Abk.)
deutsches Rennspiel (2. Wort)
bekannter Battlemech (Mad ...)
Prozessor f. Modems, Soundkarten u.ä.
Freundin v. Gabriel Knight (Vorname)
Strategiespiel um Plastikfiguren (2.W.)
Strategiespiel (Master of ...)
Heimatland vom Commandos-Entwickler
Soundkarten-Modus (...duplex)
Datenträger für Konsolenspiele
ab Windows 95 Release 2 mit 32 Bit
Spielkonsole von Sega
Kfz.-Kennzeichen f. Ansbach
lesen (engl.)
Zeichen für Hektar
Sitz v. id Software (US-Bundesstaat)
Action-Strategie v. Take 2 (... Ops)
Hersteller der Flugsimulation MiG Alley
Myst-Fortsetzung
Vorsatzzeichen (tausend Giga)
Strategiespiel (... Kingdoms)
Kampfmodus in Virtua Fighter
Abk. für TelNet
Star-Wars-Rennspiel
Dungeon Keeper: Hornys Waffe
außerirdischer Held in Oddworld
Sound-datei-Endung
Volk in Siedler 3
Lionheads erstes Spiel (letztes Wort)
Flugsim. von SSI (...-27 Flanker)
DOS von Digital Research
Silizium-scheibe f. die Chip-Produktion
verbesserte SDRAM-Version
Datenträger
Offline gehen
Strategiespiel von S.A.D., ähnl. Risiko
Anzahl d. Charaktere in Commandos 1
programmierte u.a. Alpha Centauri (Sid ...)
Spielheldin (Vorname, Video mit d. Ärzten)
Hersteller v. Bundesliga 2000 (1. Wort)
Spielkonsole von Nintendo (1991)
Midtown-Madness-Hersteller (Abk.)
Flipper von Virgin
Held in Heart of Darkness
... Live '99, ... Jam Extreme
Rennspiel in der Sim-City-Stadt (1. Wort)
StarCraft-Partei
Beruf der Akteure in X-COM
wichtigste Ressource i. Leviathan
Formelzeichen f. Machzahl
Dungeon-Keeper-Zauberspruch
chem. Symbol f. Wismut
Endung von ausführbaren Dateien
Ware in Anno 1602
Internet-domain f. Frankreich
Endgegner in Virtua Fighter 2
Sierras Rennspiel-Serie (... Racing)
Ausgang der Voodoo-3-Karte
akt. Maßeinheit für Festplatten
hexadez. Ziffer (entspr. dez. 10)

Lösungswort:

1	2	3	4	5	6	7

Gewinner aus 2/2000

Air-Brush-PC mit Motiv: Ultima 9

Frank Becher, Neunburg vom Wald

Je ein Spiel: Ultima 9 Ascension

Harry Domke, Bohmte

Marco Kloeter, Essen

Tobias Rother, Lüdenscheid

Martin Schröder, Harburg

A I S S C S V S A
T R U C K T R I P L E T R I A D
C H O M E L B A O P I H
S L I R R I O N I N T E N D O
I W E I N G E A R A R
T A B A K R S S N
E L F S U G H O S T Y
P P A L O S A T
S C H W E R T N I M P S
N U A T R A F O R U M Q
T O K A A R S P U R P U
T U R O K M C I E V I L L A
H E R C K O O M E N U E S A L
R S Q U A R E S O F T A S Y L

Lösung des Kreuzworträtsels aus der PC Player 3/2000.

Bugreport

Kampf dem Ungeziefer: Wir haben auch in diesem Monat zahlreiche aktuelle Spiele nach Fehlern durchforstet und die interessantesten Bugs herausgepickt.

GABRIEL KNIGHT 3

Im jüngsten Teil der Adventure-Serie um den deutschstämmigen »Schattenjäger« wagte Sierra den zeitgemäßen Schritt in die dritte Dimension. Doch nicht auf jedem Rechner spaziert Gabriel unbeschwert durch die neuen Echtzeit-Landschaften. Bei Besitzern einer Voodoo Banshee Grafikkarte kommt es sogar schon mal vor, dass einige Personen bei Unterhaltungen ihr Gesicht verlieren. Nein, das hat überhaupt nichts mit Schüchternheit zu tun, sondern ist schlichtweg ein Grafik-Bug. Wenn Sie unbedingt die Grinsrüben der Akteure sehen wollen, dürfen Sie nicht die höchste Stufe der Texturqualität einstellen. Schalten Sie stattdessen auf die mittlere Stufe.

Ein anderes Problem mit der dreidimensionalen Spielwelt haben die stolzen Eigentümer eines Athlon-Systems in Kombination mit einer TNT-2-Grafikkarte von Riva. Möchten Sie hier eine Zwischensequenz bestaunen, wundern Sie sich nicht, wenn Ihr Rechner plötzlich abschmiert. Die einzige Lösung des Problems ist es zur Zeit, die 3D-Beschleunigung vor solch einer Stelle abzuschalten. Dummerweise ist es nicht ersichtlich, wann eine kommt. Hoffen wir, dass Sierra in Form eines Patches bald Abhilfe schafft.
www.sierra.de



Gelbe Karte für die Designer: Anstoss 3 beherbergt noch viele Bugs.

FLUGHAFEN MANAGER

Berauschende Höhen in unserer Wertung erreichte die Wirtschaftssimulation um Airports und Airlines leider nicht. Schon während des Testes trudelten von Lesern zahlreiche E-Mails ein, die sich auch über die zahlreichen Fehler beklagten. Sie basteln eifrig an Ihrem Flughafen herum, schließen Verträge ab, warten – doch wo bleiben die Flugzeuge? Haben Sie was falsch gemacht? Nein, der Fehler liegt auf der Symbol-Leiste. Dort wurde der Button Startbahn sperren/Startbahn freigeben einfach in der Funktion vertauscht. Wer das nicht weiß, kann lange nach Kunden Ausschau halten.

Auch von technischer Seite her müsste der Titel noch mal in die Wartehalle: So lässt sich der Manager auf einigen Computern nicht zum Abheben bewegen, denn mit manchen Grafikkarten beziehungsweise deren Treibern rollt kein Flieger von der Piste. Zur Fehlerbebung müssen Sie laut der Hotline eventuell Dateien im Spiel umbenennen. Ein Patch ist aber in Vorbereitung.
www.take2.de

ANSTOSS 3

Für viele Spieler ist Fußball ein Bestandteil des Lebens. Deswegen ist es so ärgerlich wie eine Fehlentscheidung des Schiedsrichters, dass Ascarons hochdekorierter Kicker-Manager den einen oder anderen Makel aufweist. So gewinnen oft sehr schwache Mannschaften gegen starke oder eigene Spieler schießen plötzlich für die Gegner. Manchen mag das gefallen, so ist doch hin und wieder ein Spiel leichter zu gewinnen. Jedoch geht der Schuss auch mal nach hinten los. Hinzu kommen Fehler in der Darstellung der 3D-Grafik. Vor allem die Voodoo Banshee bereitet Probleme.

Der erste Patch, der auf die Version 1.02 updatet, ist bereits draußen, jedoch sind noch viele Bugs, welche die Spiellogik betreffen nicht beseitigt. Beispielsweise zu kurze Wartezeiten nach Verletzungen oder zu niedrige Transferzahlungen an die Spieler. Auch bei der Installation des Updates gab es auf manchen Systemen Schwierigkeiten. Das Entwicklerteam werkelt zur Zeit an einem neuen Patch.
www.ascaron.de


Ist Indy in der Kiste? Nein, Indy ist die Kiste.

INDIANA JONES UND DER TURM VON BABEL

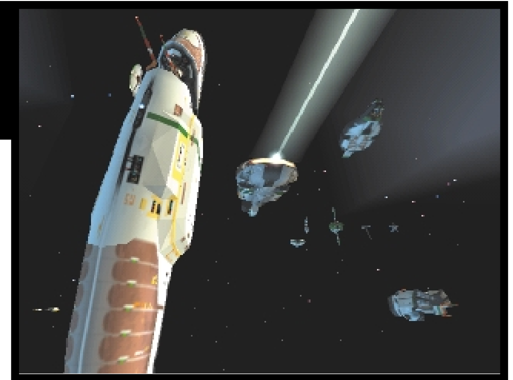
Einen kuriosen Fehler entdeckte unser Leser Claus-Peter Schnell beim Herumspielen mit der Cheat-Funktion. Als er im Level »Babylon« Indy in den Monkey-Island-Piraten Guybrush verwandeln wollte, sah er anstelle des Karibik-Helden eine Kiste, die er auch noch wie die Spielfigur steuern konnte. Was mögen sich wohl Indys Feinde dabei denken, wenn ihnen ein peitschenschwingender Kasten plötzlich den Garaus macht?
www.lucasarts.de

ULTIMA 9: ASCENSION

Zum Schluss noch ein Nachtrag zur wohl bekanntesten Fehlerquelle der letzten Monate: Als der Patch 1.07c neue Fehler verursachte – eine gegnerische Kreatur wurde unbesiegbar – brachte Origin kürzlich die Version 1.18 heraus. Damit sollen alle Bugs endgültig behoben sein. Electronic Arts hält »Ultima 9« nun für weitgehend fehlerfrei.

Die deutsche Ausgabe der traditionellen Rollenspielsaga um den Avatar erscheint gleich in dieser Version. Wir halten trotzdem weiterhin die Augen offen, ob es in Britannia nicht doch noch die eine oder andere technische Schwierigkeit gibt. **(dk)**
www.Ultima9.com und auf CD-A

NACH SPIEL



Top oder Flop: HOMEWORLD Erst im Nachhinein lässt sich absehen, ob ein großer Titel den vielen Vorschusslorbeeren auch gerecht wurde. Daher übergeben wir an dieser Stelle das Wort an die PC-Player-Leserschaft, den Handel und den jeweiligen Spielehersteller.

Kurzbeschreibung

Beim prächtig anzuschauenden Echtzeit-Strategiespiel »Homeworld« übernehmen Sie die Verantwortung für ein ganzes Volk, das sich mit einem riesigen Raumschiff auf die Reise zu seinem alten Heimatplaneten aufmacht. Zum Schutz vor Aggressoren (Friedlicher Weltraum? Eine Illusion!) baut Ihr Mutterschiff Fregatten, kleine Jäger oder Scouts. Zusätzlich ernten Bergbau- oder Forschungsschiffe Energie und sorgen für verbesserte Technik. Bemerkenswert ist das für die Echtzeitstrategie neue Konzept: Die Schlachten finden im dreidimensionalen Raum statt, der den Spielern einiges abverlangt.

Tester-Meinung



Thomas war sich sicher: Homeworld ist nichts für jeden Spieler. In der ungewohnten Perspektive und den komplexen Befehlsmöglichkeiten sah er zahlreiche Fallstricke für so manchen Strategiefreund. Wer sich aber die Mühe mache, den erwarte zur Belohnung ein echter Hochkaräter mit spritzigen Einfällen. Für Udo waren lediglich die praktisch identischen Kampagnen (16 Missionen) und die etwas unübersichtliche Aufmachung ein Nachteil. Die Erhabenheit des Weltraums faszinierte aber auch ihn. In diesem Zusammenhang auch noch ganz interessant: Die amerikanische PC Gamer, das meist verkaufte PC-Spielemagazin der Welt, wählte Homeworld zum Spiel des Jahres.

Händler

Tom Meier vom Spielefachgeschäft »PC Fun« betrachtet Homeworld mit Wohlgefallen, verkauft sich dieser Titel doch immer noch akzeptabel, inzwischen sogar besser als beispielsweise »Command & Conquer 3«. Gründe dafür sieht er in der interessanten Spielidee und der guten Grafik. Homeworld ist für ihn außerdem etwas besonderes: Das Spiel besitzt eine Ausstrahlung, die er nur schwer definieren kann; hat es den Spieler aber einmal gepackt, lässt es ihn nur schwer wieder los. Alle Kunden waren zufrieden, an nennenswerte Beschwerden oder an Bugs kann er sich nicht erinnern.



Farbfrohe Explosionen in der Schwärze des Alls.



Ein wirklich schneller Jäger.

Leser

Homeworld mag kein Riesenerfolg sein, viele Käufer aber sind schier aus dem Häuschen. Als hervorstechenste Leserkritik fiel immer wieder ein Wort: innovativ. Markus Schänzler (Köln) war begeistert: »Homeworld ist eines der besten Spiele, die ich je gespielt habe. Die Steuerung war schwierig zu beherrschen, wenn man die Hotkeys kannte, fluppte es aber nur so.« Auch gelobt wird der »geniale Surroundsound« (so Manfred Bauer, München), und Stephan Moebius (Leichlingen) meinte: »Ich hatte das Gefühl, ein Kunstwerk gespielt zu haben, bei dem das Team mit Leib und Seele dabei war.« Volker Rahn (London) resümierte: »Endlich mal ein Spiel, das nicht nur alte Ideen neu verpackt.«

Aber Patrick Haas (Siegen) konterte: »Erfrischend anders, aber das Drumherum wurde vernachlässigt. Eine Kampagne mehr oder richtige Render-Sequenzen haben gefehlt.« Allein Uwe Semlow (E-Mail) sah die Sache völlig anders: »Eines der schlechtesten Spiele, die ich je gespielt habe. Missglückte 3D-Weltraumsicht, feindliche Einheiten zeigen nicht an, wie schwer sie beschädigt sind, eigene Einheiten verteidigen nicht automatisch – ich hätte maximal 50 Prozent gegeben.«

Leser Charts:

Unsere Befürchtungen bewahrheiten sich: Echtes Massenpotenzial hat Homeworld anscheinend nicht.

November 1999	Platz 15
Dezember1999	Platz 10
Januar 2000	Platz 20

Hersteller



PR Manager **Leo Jackstaedt** von Havas Interactive hatte nach den allüberall hervorragenden Wertungen eigentlich mit einem noch besseren Absatz gerechnet. Mit immerhin 60 000 verkauften Spielen ist er aber letztendlich zufrieden, wenn er bedenkt, dass Homeworld nur wenige Wochen vor der Veröffentlichung von Age of Empires 2 (AoE 2) erschien. Mit Homeworld wurde ganz bewusst ein neues Spielkonzept entwickelt, mit populären Fortsetzungen wie AoE kann man dann erfahrungsgemäß nicht mehr mithalten. Derartige Risiken müsse man aber eingehen: Einige Konkurrenztitel hätten gezeigt, dass es nicht endlos funktioniert, nur an alten Zöpfen festzuhalten. Ein Nachfolger mit dem Arbeitstitel »Homeworld: Cataclysm« ist übrigens schon in Arbeit. **(uh)**

Chart-Erfolge:

Für einen neuen Titel ein Einstand nach Maß. Danach aber kam leider ein gnadenloser Absturz.

Oktober 1999	Platz 3
November 1999	Platz 25
Dezember1999	Platz 31
Januar 2000	Platz 32

PC PLAYER WERTUNG

Hersteller: Relic/Havas
Genre: Strategiespiel
Test in Ausgabe: 11/99

SPIELSPASS 85

Ernsthafte Spaßmacher





Messe für Geschäftsleute: Am Virgin-Stand kam man ohne Krawatte nicht weit.



In Nürnberg findet jedes Jahr die größte Spielwarenmesse der Welt statt – das ist schon was.

Wer noch nie in Nürnberg zu Gast war, ist überrascht. Nur Fachaussteller und Journalisten werden eingelassen, von daher erwartet man vielleicht einen bescheidenen Rahmen. Aber weit gefehlt: Kilometerlange Schlangen parkender Autos mit perfekt eingespielten Ordnerscharen und die gut gefüllten (aber nicht überfüllten) Messehallen lehren Unwissende bald eines Besseren.

Die Bedeutung der Messe für etablierte Hersteller wie Ravensburger oder Hasbro ist denn auch kaum zu überschätzen: Von der ersten Kontaktaufnahme zu neuen Partnern im In- und Ausland bis hin zu millionenschweren Verträgen findet in Nürnberg alles statt, was zum Geschäft mit dem Spiel gehört.

Halle 8 ist unser

Von den vierzehn Messehallen (1 bis 15, Halle 13 gibt es nicht, wer hätte gedacht, dass man in Nürnberg abergläubisch ist) war immerhin eine, die Nummer 8, für Computerspiele reserviert. Dort beherrschte aber nicht das von anderen Messen gewohnte Präsentationsgedröhn mit wetteifernden Lautsprechersystemen und Wettbewerben die Atmosphäre. Stattdessen hatte fast jeder Stand ein paar kleine Hinterzimmer fürs Geschäftliche.

Die Branchenriesen selber ließen ein höchst unterschiedlich ausgeprägtes Engagement erkennen. **Virgin** zum Beispiel bat (wohl auch zur Feier seines neuen Geschäftsführers Knut J. Bergel) jeden Abend zur Happy-Hour. Neben Freisekt für alle war eine spielbare Version von »Sacrifice« (siehe PC Player 3/2000) und ein Trailer von »Baldur's Gate 2« zu besichtigen. Offensichtlich wird bei diesem Titel weiter auf die bewährte Engine des ersten Teils gesetzt, auffällige Grafikunterschiede waren nicht auszumachen.

Ubi Soft schickte nur seinen Pressesprecher, der etwas verloren (und neidisch?) die großen Stände der anderen Unternehmen beäugte, und dabei traurig an seiner Zigarette sog. Vor allem der gigantische **Microprose**-Stand, der ganz auf die Präsentation von »Grand Prix 3«



Knappbekleidete Girlies gab es leider kaum zu bewundern. Dafür liefen aber diese Stoffbiber herum.



Unser Neuzugang Damian war von seiner ersten Messe über alle Maßen beeindruckt.



Lediglich bei Zaubersprüchen fällt es richtig auf, dass Baldur's Gate 2 3D-Karten unterstützt.



Kein »Siedler 4«, sondern »Cultures – Die Entdeckung Vinlands«, ein netter Klon der Firma THQ.

ausgerichtet war, dürfte ihm auf den Magen geschlagen haben. Dort wurde erstmals der Monaco-Kurs vorgeführt – in einer 3D-beschleunigten Variante, die einen hervorragenden Eindruck machte (siehe Extra-Kasten). Ein mehr als starker Gegner für Ubis »Racing Simulation 2« und deren in diesem Jahr nicht mehr erscheinenden Fortsetzung.

Aufgefallen ist uns **THQ** mit seinen Präsentations-Dungeon. Neben dem »Force Commander« (siehe Preview auf Seite 54) noch im Angebot: »Der Clou 2« von **Neo**, bei dem Sie einen Dieb durch eine 3D-Stadt führen. Niemand kennt den ersten Teil, dennoch besteht man auf einer »2« im Namen. Mit »Cultures« wandelt man außerdem auf den Spuren der Siedler. Bis zu 30 Berufe und ausgeprägte Charaktere sollen vom großen Vorbild abgrenzen.

Bei **CDV** enthüllte man inzwischen die Herkunft des Programmierteams von »Sudden Strike« (Echtzeit-Strategie im Zweiten Weltkrieg): Russland. Aus Angst vor Abwerbungsversuchen schweigt man sich aber immer noch über den Firmennamen und den genauen Wohnsitz aus.

Andere Unternehmen wie **Take 2** oder **Eidos** beschränkten sich auf eine Ausstellung alter Titel. Und **Electronic Arts** war gleich gar nicht erst erschienen.

PlayStation2 und tierischer Messestress

Apropos Sony – wie bald jeder wusste, wurde dort jeweils zur vollen Stunde die PlayStation2 vorgeführt. Ob aber jetzt die blau-schwarze Plastikhülle bestaunt wurde oder ein japanisches Vorstandsmitglied nur ein Lied sang, wissen wir nicht. An der gewissen Pforte mochten sich die Auserwählten bereits drängeln, uns gegenüber aber wurde steif und fest



Udo hatte Spaß: In einem Ferrari-Cockpit durfte er mit »Grand Prix 3« ein paar Runden drehen.

behauptet: »Hier nix PlayStation2-Vorführung.« Nächstes Mal soll man uns doch bitte gleich sagen: »Presse-Fuzzis ohne Termin wünschen wir hier nicht zu sehen, die Sahneschnittchen und der Champagner im Innenraum sind geladenen Gästen vorbehalten.« Damit kämen wir wesentlich besser klar als mit diesen dreisten Lügen.

Ansonsten war es aber ein geruhsamer Tag. Nach etwas Smalltalk mit der Industrie »Du wirst auch immer dicker.« – »Grüß mir den Rest Eurer miesen Redaktion.« – »Wo läuft heute Abend 'ne gute Party?« und dem Austausch von Jugenderinnerungen war die Messe für uns schon vorbei. Und Sie erhalten zur Abwechslung mal einen Bericht mit nur zwei Spiele-Screenshots. **(uh/dk)**

Interview mit Nick Court und John Cook



Links John, rechts Nick.

Die kleine Testfahrt mit »Grand Prix 3« übertraf unsere Erwartungen. Udo war richtig aufgeregt, was ihm bei Formel-1-Simulationen nicht mehr oft passiert. Offenbar wird die Fahrphysik ähnlich gut wie bei »Grand Prix Legends«, mit dem Unterschied, dass acht bewährte, zuschaltbare Fahrhilfen auch Einsteigern echtes Formel-1-Gefühl vermitteln. Nick Court, der Produzent, und John Cook, die rechte Hand von Geoff Crammond, ließen sich in einem Interview weitere Neuheiten entlocken.

PC Player: Geoff Crammond erzählte uns in der letzten Ausgabe, dass er Grand Prix 3 nicht mit anderen Rennspielen vergleicht, und dass er überhaupt nicht auf Konkurrenzprodukte achtet. Ist so eine Einstellung nicht arrogant? Man könnte bei anderen doch auch gute Ideen abschauen?
Nick Court: Normalerweise würde ich Dir zustimmen. Wir arbeiten aber so dicht mit der echten Formel 1 zusammen und bekommen dort so viele Anregungen, dass wir von anderen Spielen keine mehr brauchen.

PC Player: Verratet uns doch noch etwas über bevorstehende Neuheiten.
Nick: Ich bin vor allen auf die Regenrennen sehr stolz. Ich habe noch niemals ein so nasses Spiel gesehen.

PC Player: Wie würdet Ihr das Konzept von GP3 beschreiben?
John Cook: Uns kommt es vor allem auf zwei Dinge an. Der Realismus soll so hoch wie möglich sein, aber die Spielbarkeit darf nicht darunter leiden (Anmerkung der Redaktion: War leider bei Grand Prix Legends ein wenig der Fall). Das eine ist nichts ohne das andere.

PC Player: Ihr wollt jedes Jahr ein neues Grand Prix mit aktualisierten Saisondaten herausbringen. Wird das auf Dauer nicht furchtbar langweilig?
Nick: Frag uns das doch in fünf Jahren noch mal.

Interview mit Simon Woodruffe



Macht Computerspielen dick?

Auch Simon Woodruffe, der geistige Vater der »Simon the Sorcerer«-Adventure-Serie, tummelte sich auf dem Microprose-Stand.

PC Player: Simon the Sorcerer 3D enthält einige Geschicklichkeitseinlagen. Wird der Adventure-Teil dadurch auch nicht vernachlässigt?
Simon Woodruffe: Nein, die Actionszenen machen nur einen sehr geringen Teil des Spiels aus. Scheitert der Spieler an einer Sequenz, so kann er sie noch mal machen. Die gewohnte Adventure-Kost dominiert nach wie vor.

PC Player: Wie steht es mit inhaltlichen Verbindungen zu den Vorgängern?
Simon: Viele altbekannten Charaktere sind erneut vertreten. So hat Calypso dafür gesorgt, dass Simon mit seinem Körper, der ihm in Teil 2 von seiner Seele getrennt wurde, wieder vereint wird. Auch der Sumpfling spielt eine wichtige Rolle. Ich möchte aber noch nicht zu viel verraten.

Skandal:

Diablo 2 und Daikatana sind längst erschienen!

Seit Jahren wartet die Spielewelt auf »Diablo 2« und »Daikatana«, doch beide Titel werden schon seit Monaten heimlich verkauft.



Diablo 2 wird schon seit Weihnachten in Nebraska und Tennessee verkauft.

Skandal um Blizzard: Wie erst jetzt bekannt wurde, ist Diablo 2, das seit langem überfällige Action-Rollenspiel, schon seit Monaten erhältlich. Auf einer Pressekonferenz in Irvine entschuldigte sich ein nicht besonders zerknirscht wirkender Bill Roper im Namen des kalifornischen Entwickler-Teams.

Tatsächlich sei Diablo 2 schon im letzten Sommer fertig gestellt worden – nur einige Querelen um die Packungsgestaltung hätten die Veröffentlichung verzögert. Um Weihnachten 1999 sei dem Entwickler-Team die Hutschnur geplatzt und es lieferte eigenmächtig etwa 150 Exemplare, verpackt in neutrale, handbeschriftete Pappkartons an ausgewählte Gemischtwarenläden in Boise (Idaho), Omaha (Nebraska) und Great Forks (Tennessee) aus. »Wir hatten einfach keine Lust mehr auf die ständigen Terminverschiebungen, nur weil den Marketingtypen Größe oder Farbe eines Schriftzugs auf der Packung nicht gefiel.«, erklärte Roper und ergänzte: »Zudem hatte ich den Jungs versprochen, nach der Fertigstellung gemeinsam nach Miami Beach zu fliegen. Hätten wir länger gewartet, dann wären unsere Hotelgutscheine verfallen.«

Auf die Nachfrage, ob es denn klug gewesen sei, nur solch eine geringe Menge an Spielen auszuliefern, entgegnete er: »Wir produzieren Qualitätsspiele für Qualitätsspieler. Ob ein Produkt nun von 100 oder einer Millionen Leuten gekauft wird, das ist uns schnurzpiepegal«. Zum Abschluss empörte er sich über die Leiden im Spielebusiness: »Einige Blondinen haben schon bei mir vor der Haustür gelegen und sich den BH vom Leib gerissen, nur um mit mir eine Partie Diablo 2 spielen zu können. Das ist doch pervers!« Roper freut sich derzeit noch diebisch über seinen vermeintlich einmaligen Streich.

»Das ist doch pervers!«

Das Lachen dürfte ihm jedoch bald vergehen. Inzwischen wurde uns nämlich zugetragen, dass **Daikatana**, der seit drei Jahren angekündigte Ego-Shooter von Ion Storm, sogar schon seit August von einem Schreibwarenladen in Wanne-Eickel angeboten wird. Ion-Storm-Gründer John Romero, der unter dem Namen Johannes Römer in der Ruhrgebietsmetropole geboren wurde, wollte damit wohl Schulfreunden einen Gefallen tun. Wie Romeros Eltern in einem Telefoninterview mitteilten, wäre das Ego ihres Sohnes sowieso schon so groß, das es keiner Bestätigung mehr bedürfe. Wir konnten zudem einen der Käufer, Mario E. (11 Jahre) ausfindig machen, der schwärmte: »Sonst wird uns Kindern doch von der Bundesprüfstelle jeder blutige Spaß verboten, doch da bei den Schnarchnasen bislang keine Sau von Daikatana weiß, können wir sogar am Schulrechner fröhlich weiter zocken.« **(tw)**



Daikatana hat die Nase vorn beim neuen Entwicklersport »heimliches Veröffentlichen«.



Diese Schachtel steht seit August in einem Laden in Wanne-Eickel.


Cultures


Diablo 2


Duke Nukem Forever


Gunship!


Need for Speed Porsche


Warcraft 3

Auf diese Spiele freuen sich die Leser am meisten*

1. Diablo 2
2. Duke Nukem Forever
3. Black and White
4. Halo
5. Warcraft 3

*Auswertung der Leser-Mitmachkarte

Aktuelle Erscheinungstermine

TITEL	HERSTELLER	GENRE	TERMIN
Alone in the Dark 4	Darkworks/Infogrames	Action-Adventure	3. Quartal 2000
Anachronox	Ion Storm/Eidos	Action-Rollenspiel	2. Quartal 2000
Arcatera	Westka/Ubi Soft	Rollenspiel	April 2000
Baldur´s Gate 2	Bioware/Interplay	Rollenspiel	September 2000
Battle Isle 4	Blue Byte	Strategie	3. Quartal 2000
Black & White	Lionhead/Electronic Arts	Strategie	2. Quartal 2000
C&C 3: Firestorm	Westwood/Electronic Arts	Strategie	1. Quartal 2000
Championship Motocross	THQ	Rennspiel	3. Quartal 2000
Clou 2, Der	Neo/THQ	Adventure	Juli 2000
Colin McRae Rally 2	Codemasters	Rennspiel	April 2000
Command & Conquer: Renegade	Westwood/Electronic Arts	Action	Mai 2000
Commandos 2	Eidos	Echtzeit-Strategie	4. Quartal 2000
Cultures	THQ	Strategie	August 2000
Dark Reign 2	Activision	Echtzeit-Strategie	Juni 2000
Daikatana	Ion Storm/Eidos	3D-Action	Juni 2000
Deep Fighter	Criterion/Ubi Soft	Action	2. Quartal 2000
Demonworld 2	Ikarion	Strategie	September 2000
Descent 4	Interplay	3D-Action	4. Quartal 2000
Deus Ex	Ion Storm/Eidos	Action-Rollenspiel	April 2000
Diablo 2	Blizzard/Havas Interactive	Action-Rollenspiel	August 2000
Duke Nukem Forever	3D-Realms	3D-Action	Juli 2000
Evolva	Virgin Interactive	Action	April 2000
Frontierland	JoWood/Boris Games	Strategie	3. Quartal 2000
Galleon	Confounding Factor/Interplay	Action-Adventure	Oktober 2000
Gothic	Piranha Bytes	Action-Rollenspiel	Mai 2000
Grand Prix 3	Microprose	Rennspiel	Juni 2000
Ground Control	Massive/Havas Interactie	Echtzeit-Strategie	1. Quartal 2000
Gunship!	Microprose/Hasbro	Simulation	2. Quartal 2000
Half-Life: Team Fortress 2	Sierra	Action-Adventure	Juli 2000
Halo	Bungie/Take 2	Action	September 2000
Heavy Metal F.A.K.K. 2	Gathering of Developers/Take 2	Action	Mai 2000
Hidden and Dangerous 2	Take 2	Action-Strategie	4. Quartal 2000
Icewind Dale	Interplay	Rollenspiel	Mai 2000
KISS Psycho Circus	Gathering of Developers/Take 2	Action	Juni 2000
Loose Cannon	Digital Anvil/Microsoft	Action	3. Quartal 2000
Max Payne	3D Realms	Action	Oktober 2000
MDK 2	Bioware/Interplay	Action	Mai 2000
Need for Speed Porsche	Electronic Arts	Rennspiel	April 2000
Planescape: Torment 2	Interplay	Rollenspiel	November 2000
Pool of Radiance 2	Stormfront Studios/SSI	Rollenspiel	4. Quartal 2000
Rally Racing Simulation	Ubi Soft	Rennspiel	2. Quartal 2000
Real Neverending Story, The	discreet monsters	Action-Adventure	April 2000
Rune	Gathering of Developers/Take 2	Action	2. Quartal 2000
Sacrifice	Shiny/Interplay	Echtzeitstrategie	September 2000
Siedler 4, Die	Blue Byte	Strategie	4. Quartal 2000
Simon the Sorcerer 3D	Headfirst Productions	Adventure	April 2000
Starfleet Command 2	Interplay	Action-Strategie	November 2000
Star Trek: Armada	Activision	Action-Strategie	2. Quartal 2000
Star Trek: New Worlds	Interplay	Echtzeit-Strategie	April 2000
Star Trek: Voyager Elite Force	Raven/Activision	Action	2. Quartal 2000
Starlancer	Digital Anvil/Microsoft	SF-Simulation	April 2000
Star Wars Episode 1: Obi Wan	LucasArts/THQ	Action	2.Quartal 2000
Star Wars: Force Commander	LucasArts/THQ	Echtzeit-Strategie	März 2000
Stonekeep 2: Godmaker	Interplay	Rollenspiel	Dezember 2000
Sudden Strike	CDV	Echtzeit-Strategie	2. Quartal 2000
Team Fortress 2	Valve/Havas Interactive	3D-Action	Sommer 2000
Thief 2: The Metal Age	Looking Glass/Eidos	3D-Action	2. Quartal 2000
Turrican 3D	Rainbow Arts/THQ	Action	April 2000
Vampire: The Masquerade	Activision	Rollenspiel	1. Quartal 2000
Warcraft 3	Blizzard/Havas Interactive	Rollen-Strategie	4. Quartal 2000
You don't know Jack 3	Take 2 Interactive	Quiz-Show	April 2000

■ **Die neu aufgenommenen Titel sind komplett in roter Schrift, Terminänderungen rot markiert.**

Enemy Engaged: Comanche Hokum

Was passiert, wenn die beiden modernsten Kampfhubschrauber der Welt aufeinander treffen? Dieser interessanten Frage geht Razorworks neue Simulation nach.

SPIELFAKTEN

- **Hersteller:** Razorworks/Empire Interactive
- **Genre:** Flugsimulation
- **Termin:** März 2000
- **Besonderheiten:** Dynamische Kampagnen ■ Drei Missionsgebiete ■ Mit Apache/Havoc kombinierbar



Feuer frei! In voller Montur ist der Comanche eine formidable Waffe; leider dürfte er jetzt auch gut auf dem Radar zu sehen sein.

Mit dem Erstlingswerk »Enemy Engaged: Apache/Havoc« verdiente sich Razorworks erste Simulations-Sporen. Nun kommt die Fortsetzung mit vielen Verbesserungen.

Apache/Havoc konnte zwar nicht den Genre-Primus »Longbow 2« vom Thron stoßen, überzeugte aber dennoch mit dynamischen Kampagnen und einem ungewöhnlich ausgefeilten Flugmodell. Auch »Comanche/Hokum« soll diese guten Eigenschaften aufweisen.

Zwei Kontrahenten

In drei Missionsgebieten im Mittleren und Fernen Osten fliegen Sie das modernste, was die östliche und westliche Rüstungsindustrie zu bieten hat: den RAH-66 Comanche, einen Stealth-Helikopter, der nur den sechshundertsten Teil des Radarquerschnitts einer Hellfire-Rakete aufweist und den russischen Ka-52 Hokum-B, einen zweisitzigen Sturm-Hubschrauber. Zwei Dinge sind an diesem Fluggerät ungewöhnlich. Da wäre einmal die Anordnung der beiden Piloten, die neben-, anstatt hintereinander sitzen und der Doppelrotor, der anstelle eines Heckrotors verhindert, dass sich der Hubschrauber um die eigene Achse dreht. Das Ergebnis ist eine ungewöhnlich hohe Manövrierfähigkeit.

Hohe Detailtreue

Fans werden sich gleich heimisch fühlen, denn die Arbeitsplätze der Piloten beider Kampfmaschinen wurden detailliert nachgebildet. Dank virtuellem Cockpit können Sie sich umsehen und trotzdem noch alle Instrumente ablesen. Zudem nehmen Sie am Einsatz wahlweise als Pilot oder Bordschütze teil. Die Besatzung wurde übrigens animiert und so schauen sich die Jungs je nach Lage entsprechend um. Witzigerweise lassen sich eigene Texturen für die Gesichter importieren.

Die Missionsgebiete sind nicht gerade klein. Sie können zwar flächenmäßig nicht mit denen aus »Falcon 4.0« oder »Flanker 2.0« mithalten, sollen aber detaillierter ausfallen. Dafür benutzen die Programmierer



Auch die Bodentruppen wissen sich eindrucksvoll zu wehren.


Mit dem Ka-52 im Tiefflug: Viele militärische Installationen bevölkern das Missionsgebiet wie diese Radarstation samt Riesenkuppel. Auflösung hier: 1600 mal 1200 Pixel.

authentische, digitale Karten. Und ein Areal von 400 mal 200 Kilometern ist ja auch nicht gerade winzig.

Die drei Feldzüge sind dynamisch, was bedeutet, dass Ihr Erfolg in einer Mission sich deutlich auf den Ausgang des Konfliktes auswirkt. Anders als in Apache/Havoc, wo Ihr Abschneiden wenig Einfluss auf das Gesamtbild des Krieges hatte, werden Sie hier stärker miteinbezogen. Wo Sie auch hinfliegen, um Sie herum passiert ständig irgendetwas, was nichts mit Ihrem Auftrag zu tun hat. Je nach strategischer Lage werden Ihnen eine Reihe von Aufträgen vorgeschlagen, von denen Sie entweder nach Vorliebe den schönsten oder nach Verantwortungsbewusstsein den sinnvollsten aussuchen. Diese Aufgabe können Sie auch dem Computer überlassen. Je nachdem, was Sie erwartet, rüsten Sie Ihren Helikopter mit passenden Waffen – wie etwa starren oder gelenkten Raketen – aus.


Im Orient finden sich viele Städte mit einer hohen Anzahl Gebäuden.

Bleihaltiger Himmel

Im Einsatz sollten Sie immer darauf achten, wie die Situation gerade ist und was Ihr Hubschrauber für besondere Fähigkeiten hat. Die besondere Spezialität des Comanches beispielsweise ist es, sich unbemerkt anzuschleichen und dann zuzuschlagen. Das wird Ihnen indes nicht besonders gut gelingen, wenn Sie vergessen, das Fahrwerk einzufahren. Dies macht sich zwar während des Fluges nicht sonderlich störend bemerkbar, erhöht Ihren Radarquerschnitt jedoch beträchtlich. Gleiches gilt für die Waffenschächte und die ausfaltbare 20mm-Kanone. Verstauen Sie diese gut, werden Sie nicht so schnell entdeckt, verlieren allerdings wertvolle Sekunden, da sie nicht sofort einsatzbereit sind. Der Comanche lässt sich auch mit Stummelflügeln für weitere Raketen ausrüsten, ist dann aber alles andere als unsichtbar für das Radar. All dies müssen Sie mit ins Kalkül ziehen.

Verbesserte Optik

Die Grafik macht im Vergleich zum auch bald herauskommenden »Gunship!« (siehe Seite 66) von Microprose keine überragende Figur. Trotzdem denken die Grafiker an den optischen Genuss, indem Sie Unterstützung für Transform&Lighting-Effekte (T&L) einbauen. Außerdem können Sie je nach Karte und Monitor die Auflösung auf bis zu 1600 mal 1200 Bildschirmpunkte erhöhen, und das in 32-Bit Farbtiefe. Insgesamt finden Sie über 60 verschiedene Fahrzeuge und Flieger, darunter einige neue wie den AH-64A-Helikopter oder den C-17-Transporter.


In jeder Perspektive sind die Instrumente auf dem Armaturenbrett abzulesen – recht beeindruckend!

Der kleine Hunger zwischendurch

Normalerweise finden sich in Simulationen immer neben den Kampagnen auch Einzelmissionen, falls Sie »eben mal schnell« einen Einsatz fliegen wollen, vielleicht in der Werbepause. Na schön, etwas mehr Zeit brauchen Sie wohl schon.

Comanche/Hokum verzichtet indes auf Einzelmissionen und bietet stattdessen die »Skirmish«-Option. Das sind kurze, zusammenhängende Missionsfolgen. Der Vorteil: Es bleibt nicht das schale Gefühl, nur einen einzelnen Auftrag zu gewinnen, dafür haben Sie die Befriedigung, einen ganzen Konflikt erledigt zu haben, ohne 20 oder 30 Flüge absolvieren zu müssen. Schon in der nächsten Ausgabe testen wir das Helikopter-Duo. **(mash)**


Dank des hohen Detailgrades erkennen Sie viele Kleinigkeiten in diesem Comanche-Cockpit ...


... genau wie in dem des Hokums. Die Piloten sind voll animiert.

Star Wars: Force Commander

Der Krieg der Sterne findet nun am Boden statt – beim Einstand von LucasArts ins Genre der Echtzeit-Strategie.



Oh Gott, Lord Vader persönlich! In einigen Missionen spielen Einzelpersonen eine große Rolle.

Lange hörte man nichts vom eigentlich für den Herbst 1998 angekündigten Titel »Star Wars: Force Commander«. Erst im letzten Jahr kam heraus, dass die Designer das Spiel komplett umgemodelt haben.

Das Ergebnis kann sich sehen lassen und greift viele moderne Elemente der Konkurrenz auf. Das wohl offensichtlichste: die 3D-Grafik.

SPIELFAKTEN

- **Hersteller:** LucasArts/THQ
- **Genre:** Echtzeit-Strategie
- **Termin:** März 2000

- **Besonderheiten:** Erstes Echtzeit-Strategiespiel von LucasArts ■ 3D-Persepektive ■ Kein Ressourcen-Management ■ Einzelne Personen wichtig ■ Einheiten aus Episode 4 bis 6



Y-Wings greifen einen imperialen Kampfläufer des Typs AT-AT an. Diese gigantischen Einheiten sind nur schwer zu besiegen.

Wann kommt's denn nun?

Wenn Sie unsere Vorschau-Rubrik immer genau im Auge behalten, dürfte Ihnen Force Commander schon lange aufgefallen sein. Selten gab es ein Spiel, das so häufig angekündigt und dann doch im letzten Moment wieder verschoben wurde. Wir trauen uns kaum es auszusprechen, doch – voraussichtlich(!) – in der nächsten Ausgabe finden Sie einen Test des nächsten Streichs von LucasArts.

Um was geht es überhaupt?

Natürlich simuliert auch dieses Star-Wars-Spiel den Kampf Gut gegen Böse; nur was ist was und wer ist wer? Hauptdarsteller des Programms sind die Brüder Brenn und Dallis Tantor, ihres Zeichens Elitesoldaten im imperialen Korps der Sturmtruppen, Rebellenjäger und was sie sonst noch so unschönes sind. Die zwei (und damit Sie) bekommen den Krieg gegen die Allianz von dem Moment an mit, als Herren in schönen weißen Rüstungen die geflohenen Droiden R2D2 und C3PO auf dem Wüstenplaneten Tatooine suchen. Bis zur Vernichtung des zweiten Todessterns über dem Mond Endor haben die beiden viel Zeit zum Überlegen, ob das, was das Imperium und Lord Vader so alles anstellen, denn auch seine Richtigkeit hat. Sie merken es schon: Irgendwann packt beide das schlechte Gewissen und sie schlagen sich



Ein paar ruchlose Sturmtruppen metzeln friedfertige Ewoks nieder. Schön zu sehen: der Rahmen, der selektierte Einheiten markiert.

»Ressourcen-Management fehlt fast völlig.«



Planetare Landefähren bringen personelle Verstärkung.


In furiosen Schlachten kämpfen auf Hoth Snowspeeder gegen AT-AT-Kampfläufer.

auf die Seite der Rebellen. Das alles passiert parallel zur Handlung der drei Filme. Kein Wunder: Wo haben Sie schon in Episode 4 bis 6 großangelegte Bodenschlachten erlebt? Richtig, es gibt eine Ausnahme: Der Kampf um den Eisplaneten Hoth. Star-Wars-Historiker brauchen keine Befürchtungen zu hegen: Alles läuft so, dass es nicht mit der Filmhandlung konkurriert.

»Die Filmhandlung wird nicht berührt.«

Wie geht denn das?

In Force Commander kommandieren Sie imperiale Kräfte und welche der Allianz. 24 Einzelspieler-Missionen führen Sie nach Tatooine, Kessel, auf die tropische Regenwald-Welt Yahin und nach Abridon, wo Grassteppen vorherrschen. Insgesamt gibt es mehr als 50 verschiedene Einheiten und Gebäude, darunter bekannte wie die Speederbikes, Snowspeeder, AT-ST- und gewaltige AT-AT-Kampfläufer oder Raumschiffe wie TIE-Bomber oder Y-Wings. Aber auch neue Fahrzeuge wie Rebellenpanzer und Ein-Mann-Walker finden sich im Spiel.

Für Mehrspieler-Freunde stehen neben den Solo-Leveln zusätzliche 27 Karten zur Verfügung, und maximal vier Leute können über ein Netzwerk oder das Internet an einer Runde teilnehmen. Wie immer bei LucasArts bietet sich als Treffpunkt die Microsoft Internet Gaming Zone (www.zone.com) an. Übrigens können Sie auf einer beliebigen Karte auch gegen bis zu drei Computer-Gegner spielen – eine Mehrspieler-Simulation ohne Menschen.

Auf Ressourcen-Management verzichten die Programmierer fast völlig: Es ist nicht nötig Sammler loszuschicken, die mit irgendetwas beladen zurückkommen, was dann womöglich auch noch raffiniert werden muss. Stattdessen bestellen Sie einfach Nachschub beim im Orbit kreisenden Transporter. Damit Sie nicht simplerweise jede Menge Material ordern, auf das Versorgungsschiff warten und dann marodierend über die Karte marschieren und alles plattmachen, gibt es selbstverständlich Zügel. Diese bestehen in den sogenannten Kommando-Punkten, die praktisch die Währung darstellen und bestimmen, wie viele Einheiten Sie anfordern.


Auch Nachtkämpfe stehen auf dem Eisplaneten Hoth an. Hier räuchern Sie gerade ein Rebellennest aus.

Was muss ich eigentlich machen?

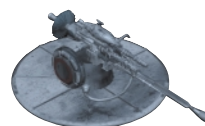
Diese Punkte erhalten Sie, wenn Sie beispielsweise ein Missionsziel erfüllen, Basen bauen, Gegner vernichten und möglichst wenig Fahrzeuge gleichzeitig auf der Karte haben. Das Verschwenden von Kommando-Punkten kommt Sie also gleich doppelt teuer zu stehen, denn Sie haben sie nicht nur für überflüssiges Zeug ausgegeben, sondern

Kleine Bauten- und Einheitenkunde

Kein Echtzeit-Strategical, das etwas auf sich hält, ohne Gebäude: Hier zeigen wir Ihnen einige Bauwerke und Einheiten.


Von hier aus befehligen die imperialen Schergen ihre Truppen.


Auch die Rebellen haben eine zentrale Kommandobasis, die allerdings nicht ganz so schick aussieht.


Gegen fliegende Ärgernisse hat das Imperium diese wunderschöne Kanone, die Fans schon aus dem Todesstern kennen.


Die Rebellen verfügen über diese Doppellafette, das den Geschütztürmen von Hoth ähnelt.


Mit dieser schicken Transportfähre transportieren die Rebellen ihre Verwundeten ab.


Nicht nur aus Sternenschiffen, sondern auch vom Boden heben imperiale Jäger ab – etwa von diesem Flughafen.

Aus Alt mach Neu

Irgendwann im letzten Jahr entschieden sich die Designer bei LucasArts, nicht mit der angestaubten Original-Optik fortzufahren und überlegten sich, mit derartiger Nostalgie kann nur noch Westwood Spiele verkaufen. Doch die Neuerungen sind umfassender:

3D-Optik

LucasArts dachte zwar schon früher daran, die Grafik mit 3D-Beschleunigern aufzuwerten, dennoch sah das alles doch sehr nach bekannter Kost aus »C&C« und »Starcraft« aus. Daher sind nun alle Objekte komplett dreidimensional dargestellt, die Kamera ist außerdem frei positionierbar.

Einheiten

Waren im Original noch über 100 Einheiten geplant, werden es nun nur noch rund 40 sein – aber keine Panik, alles aus den Filmen bekannte Kriegsmaterial wurde eingebaut: Vom Y-Wing über Speederbikes bis hin zu AT-AT-Kampfläufern ist alles vorhanden.

Ressourcen

Zunächst sollten Sie, je nach Planet, auf dem Sie gerade hausen, auch mit Gütern haushalten. Auf Tatooine wäre dies etwa Wasser gewesen, während es auf dem Planeten Kessel gegolten hätte, Gewürze abzubauen. Dieser Punkt fällt nun völlig flach, stattdessen bauten die Designer ein Kommando-Punkte-System ein. Je nach Ihrem Abschneiden erhalten Sie Punkte, für die Sie schöne Sachen kaufen können – ähnlich wie bei »Panzer General«.



Die alte Optik zeigte das Geschehen aus einer isometrischen Perspektive mit vorberechneten Einheiten.



Mittlerweile sind alle Objekte komplett dreidimensional, ebenso das Terrain. Das ermöglicht eine bessere Übersicht.



Auf Tatooine machen Ihnen – neben den Rebellen – herumwirbelnde Sandschwaden das Leben schwer.

bekommen für den nächsten Level dann auch noch weniger Punkte.

Ziel der Missionen ist natürlich ebenfalls, alle Gegner zu zerbröseln, aber oft ist Köpfchen gefragt: Wie bringe ich meine Schutzbefohlenen unauffällig an den feindlichen Linien vorbei? Wie nehme ich eine bestimmte Person fest? So tauchen Charaktere wie Luke Skywalker und Darth Vader im Spiel auf, die bestimmte zusätzliche Fähigkeiten besitzen, aber dafür auch unbedingt beschützt werden müssen – ein derartiges Prinzip ist ja schon aus »Command & Conquer« bekannt.

»Die komplette Darstellung ist dreidimensional«

Zuweilen erhalten Sie Unterstützung von dritten Parteien wie den Ewoks oder Sandleuten, die Sie irgendwie für sich gewinnen müssen.

Und wie sieht das jetzt aus?

Die komplette Darstellung ist dreidimensional gehalten, eine halbwegs potente Beschleunigerkarte sollten Sie dafür schon haben. Die Ansicht wählen Sie nach Wunsch aus: Für »normale« taktische Überlegungen schauen Sie sich das Geschehen einfach aus größerer Höhe und leicht schräg an. Sie können die Kamera aber auch an einer bestimmten Einheit befestigen, wodurch die Perspektive immer auf diesem AT-ST oder was auch immer zentriert wird; das übliche Vorgehen bei Echtzeit-Strategiespielen. Um jedoch eine Schlacht wirklich zu erleben und mittendrin zu sein, wechseln Sie auf die Oberfläche und sehen so den Kampf aus der Ansicht der Teilnehmer. Schicke Farbeffekte, Explosionen und detaillierte Texturen machen das alles zu einer optischen Pracht. Die Story wird neben den Ereignissen in den eigentlichen Missionen mit einer guten Viertelstunde an vorgerenderten Zwischensequenzen fortgeführt.

Also, wir hoffen mal auf die Macht und das Wohlwollen der Jedi-Ritter, dann finden Sie in der nächsten Ausgabe den schon lange versprochenen Test zu Force Commander. **(mash)**



Hier muss das Imperium eine üble Schlappe einstecken: Bodentruppen der Rebellen haben einen der fast unbesiegbaren AT-AT zerstört.

Heart of Stone

SPIELFAKTEN

- **Hersteller:** Pyro Studios/Eidos
- **Genre:** Strategie-Abenteuer
- **Termin:** 1. Quartal 2001
- **Besonderheiten:** Mix aus Strategie-, Action- und Rollenspiel ■ 3D-Grafik ■ Angesiedelt im 16. Jahrhundert ■ Schauplätze in Europa, Nordafrika und dem Nahen Osten ■ Kein Inventar ■ Keine Erfahrungsstufen



Die liebevoll gestaltete 3D-Umgebung fasziniert auf den ersten Blick.

Ein Strategiespiel ohne Einheiten, ein Adventure ohne Inventar und ein Rollenspiel ohne Erfahrungsstufen, das klingt doch originell ...

Nach dem Strategie-Hit »Commandos« haben die Pyro Studios noch andere heiße Eisen im Feuer. Beim Strategie-Adventure-Mix »Heart of Stone« macht sich ein Student im 16. Jahrhundert auf die Suche nach den Mördern seines Onkels.

Dabei reist er unter anderem nach Frankreich, Spanien, Rhodos, Nordafrika oder Rom und absolviert ungezählte Kämpfe gegen seine zahlreichen Feinde. Im Lauf des Spiels soll er bis zu sechs weitere Kameraden zur Mitreise einladen können – und das ist auch sehr wichtig. Schließlich gibt es kein Inventar für Gegenstände. Vielmehr müssen die verschiedenen Fähigkeiten der Team-Mitglieder zur Lösung der Rätsel genutzt werden. Dabei handeln die Mitstreiter stets ihrer Persönlichkeit entsprechend. Es gibt keine Magie, nur Logik. Gespräche mit anderen Personen sollen zudem wichtige Hinweise liefern. Pyro bezeichnet Heart of Stone als Strategiespiel mit Adventure-Elementen. Wir konnten uns mit einem der beiden Projektleiter nicht nur über dieses Thema unterhalten. **(tw)**



Auch in Innenräumen gibt es Auseinandersetzungen.

Interview mit Ignacio Pérez Dolset

PC Player: Vieles bei Heart of Stone erinnert an ein Rollenspiel – warum sträubt Ihr Euch denn gegen diese Bezeichnung?

Ignacio Pérez Dolset: Ganz einfach, weil es keines ist. Es gibt keine Erfahrungspunkte oder Charakterentwicklung und kein Inventar. Die Charaktere selbst sind der Schlüssel zur Problemlösung.



Ignacio Pérez Dolset, Pyro-Mitbegründer.

PC Player: Was war zuerst da: die Idee zu diesem ungewöhnlichen Spielprinzip oder der Plan für das Szenario im 16. Jahrhundert?

Dolset: Eindeutig die Idee für das Spielprinzip – ähnlich wie bei Commandos. Wir wollten ein Spiel schaffen, bei dem die einzelnen Charaktere selbst für den Spielverlauf entscheidend sind.

PC Player: Warum haben sämtliche Pyro-Titel bislang einen historischen Bezug und sind nicht im Science-Fiction- oder Fantasy-Bereich angesiedelt?

Dolset: Ganz einfach: Wir entwickeln die Spiele, die wir selbst gern spielen möchten. Die Menschheitsgeschichte ist voll mit interessanten Themen – warum soll man da etwas Fremdartiges künstlich konstruieren. Zudem kann sich der Spieler mit einem realen Hintergrund besser identifizieren.

PC Player: Habt Ihr jemals darüber nachgedacht, die Commandos-Engine für ein Szenario außerhalb des Zweiten Weltkriegs zu verwenden?

Dolset: Zunächst: es wird kein Commandos 3 geben. Möglicherweise werden wir jedoch die Engine und Regeln für ein völlig anderes Spiel weiterverwenden.

»Es wird kein Commandos 3 geben.«

PC Player: Gehört 3D, wie bei Heart of Stone, wirklich die Zukunft?

Dolset: Jede Technologie hat ihren optimalen Einsatzbereich, manche Dinge kann man besser mit 3D machen, bei anderen sollte man lieber konventionelle Darstellungsmethoden wählen.

PC Player: Ist es eigentlich schwer, hier in Spanien genügend fähige Designer und Programmierer aufzutreiben?

Dolset: Es ist schwer, Leute aus anderen Ländern nach Madrid zu locken, obwohl die Lebensqualität hier hoch ist. Aber da wir hier der einzige wichtige Spiele-Entwickler sind, klopfen spanische Talente zunächst bei uns an.

Star Wars: Episode 1 Obi-Wan

Das wohl beste Spiel zum letzten Star-Wars-Film wird ein 3D-Shooter – und wir haben erste Bilder!

SPIELFAKTEN

- **Hersteller:** LucasArts/THQ
- **Genre:** 3D-Actionspiel
- **Termin:** 3. Quartal 2000
- **Besonderheiten:** Verstärkter Einsatz von Lichtschwert und der Macht ■ Erster 3D-Shooter im Episode-1-Universum ■ Motion-Capturing mit Original-Darstellern



Jetzt sitzt unser Held aber mächtig in der Patsche: Mehrere Kampfdroiden und ein Panzer der Handelsföderation nähern sich.



In üblen Spelunken hilft oft nur noch der beherzte Einsatz des Lichtschwerts.

Seit der letzten E3 im Sommer 1999 warten Fans auf der ganzen Welt gespannt auf »Obi-Wan«, dem Nachfolger zu »Jedi Knight«. Und allem Anschein nach hat das Spiel das Zeug dazu, dieses Erbe auch würdig anzutreten.

Der Letzte wird der Erste sein

Wir erinnern uns: Pünktlich zum Filmstart im Mai 1999 von »Star Wars: Episode 1« standen gleich zwei Umsetzungen in den Geschäften. »Racer« war ein Gleiter-Rennspiel, in dem Sie einen der Pod Racer steuerten – die vom Wagenrennen aus »Ben Hur« inspirierte Szene war ohne Frage einer der Höhepunkte des Streifens, wenn nicht der spannendste Abschnitt. Trotzdem ging es hier nur um einen einzelnen Teil von Episode 1.

Das Action-Adventure »Die dunkle Bedrohung« umfasste im Gegensatz dazu fast die gesamte Handlung des Films. Leider wirkte es hastig hingeschludert, weder Abenteuer- noch Action-Elemente konnten überzeugen. So hungert eigentlich die gesamte Spielerfraktion rund um dem Globus nach einer vernünftigen, spannenden Versoftung der Erlebnisse von Jedi-Ritter Qui-Gon Jinn und natürlich seines gelehrigen Schülers Obi-Wan Kenobi.

»Alle bekannten Übelgegner sind vertreten.«

Benutze die Macht, Obi-Wan!

Wie in Die dunkle Bedrohung sucht Obi-Wan Orte aus der Filmhandlung auf. Darunter sind etwa der Wüstenplanet Tatooine, wo er erstmals Anakin Skywalker trifft oder Coruscant. Auf dem späteren Machtsitz des bösen Imperiums sind ebenfalls einige Abenteuer zu bestehen, genauso wie in Theed, Hauptstadt des Planeten Naboo und Heimat von Prinzessin Amidala.


Durch Schutzschirme gesicherte Droidekas bedrohen ebenfalls die Mission des jungen Fast-Jedi.


So kennen wir Obi-Wan: Im Kampf zusammen mit Qui-Gon Jinn gegen Darth Maul in Episode 1: Die dunkle Bedrohung.

Trotz der hier gezeigten Screenshots soll das Programm ein First-Person-Shooter werden, der also aus der Ich-Perspektive gezeigt wird. Inwieweit die Außenkamera eine Rolle spielt, war noch nicht zu erfahren. Es stellt sich auch die Frage, wie Sie Jedi-Sprünge visuell erleben werden – prinzipiell würde dem Spieler bald schlecht werden, wenn sich die Ansicht ständig um mehrere Achsen dreht. Unsere Vermutung zielt daher darauf ab, dass die Optik sich bei Sprüngen genreüblich nur in der Höhe ändert.

Auch wenn viele Elemente an Jedi Knight erinnern werden, sollen bei Obi-Wan spezielle Fertigkeiten noch stärker zum Zuge kommen als etwa noch bei »Mysteries of the Sith« (der Zusatz-CD für Jedi Knight). Die Fähigkeiten, die dem Protagonisten durch die Macht verliehen werden, umfassen etwa den »Force Jump«, mit dem Sie höher und weiter springen oder den »Force Pull«, der dazu dient, Gegner festzuhalten. Wir glauben außerdem, dass Sie nach entsprechendem Training telekinetische Kräfte dazu benutzen können, Ihre Gegner wegzustoßen, wie von Obi-Wan im Film auf dem Raumschiff der Handelsföderation vorgeführt.

»Sehr gutes Spiel-Design.«

Mehr Wert legen die Designer auch auf das Lichtschwert. Was Sie damit allerdings genau anstellen (außer feindliche Blasterschüsse abwehren), verrät LucasArts noch nicht. Klar ist aber, dass alle bekannten Übelgegner ihren Auftritt bekommen, darunter die entenschnäbligen Kampfdroiden, die Droidekas (rollende, schwer bewaffnete Roboter unter Schutzschirmen) und Schwebepanzer der Handelsföderation.

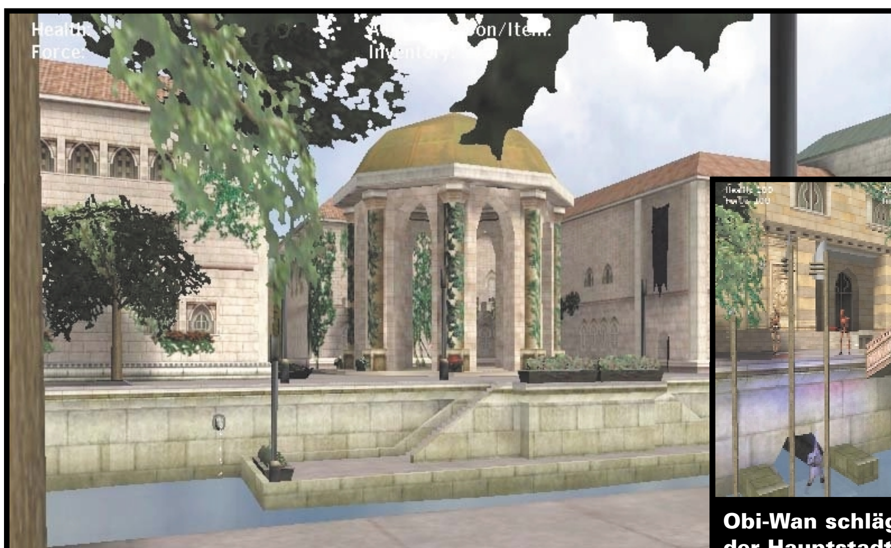
Grafik über alles?

In der Vergangenheit hat LucasArts bewiesen, dass die Stärke der Spieleschmiede weniger im letzten Ausreizen jeglicher verfügbarer Hardware und einer Unterstützung auch des ominösesten Grafikchips liegt – dieses Feld hat id Software klar im Griff. Vielmehr wollen die Verantwortlichen traditionsgemäß für sehr gutes Spiel-Design sorgen. Auch Mysteries of the Sith war nicht gerade ein Meilenstein in punkto 3D-Optik. Dafür gab es sehr große Räume und offene Örtlichkeiten, die damals erst durch Epic Megagames' »Unreal« übertroffen wurden.


Kampfbereit: Das Lichtschwert wird eine deutlich größere Rolle spielen als noch in Jedi Knight.

In Obi-Wan können Sie daher ebenfalls mit weitläufigen Spiel-Arenen rechnen: Theed etwa mit seiner einzigartigen Architektur oder Coruscant, dessen Straßenschluchten hunderte Meter tief sind. Sicher ist zudem, dass mit den Original-Darstellern Motion-Capturing-Aufnahmen durchgeführt wurden. Die Spielfigur wird also den Bewegungen Ewan McGregors entsprechen.

Der Veröffentlichungstermin sollten Sie übrigens eher als Hausnummer verstehen. Die Vergangenheit hat gezeigt, dass LucasArts monatelang nichts über Produkte verrät, die dann urplötzlich komplett fertig und in der Schachtel verpackt auftauchen – lassen Sie sich überraschen. **(mash)**


Theeds Architektur wird recht exakt reproduziert.


Obi-Wan schlägt sich nach Theed, der Hauptstadt des Planeten Naboo, durch.

Need for Speed Porsche

Gut, besser, Porsche? Eine spielbare Früh-Version ermöglichte es uns, diese Aussage ersten empirischen Tests zu unterziehen.





Über den Wolken, muss der Porsche wohl grenzenlos sein ... Der Alpenkurs führt diese 911er-Modelle aus den 70er Jahren auf jeden Fall hoch hinaus.



Straßenstaub (links im Bild) kann sich als ernsthaftes Sichthindernis entpuppen.

SPIELEFAKTEN

- **Hersteller:** Electronic Arts
- **Genre:** Rennspiel
- **Termin:** April 2000
- **Besonderheiten:** Verbesserte Fahrphysik ■ Porsche im Wandel der Zeit ■ Keine Rundkurse mehr, sondern Etappen wie im 1. Teil ■ Karriere als Testfahrer möglich

Der alte Ferdinand Porsche hat sich sein Leben lang geweigert, andere Autos zu bauen. Der bekannte Komiker Seinfeld fährt überhaupt keinen anderen Wagen und versucht, alle Modelle in seiner sehr, sehr großen Garage zu sammeln.

Auch Electronic Arts hat die Zugkraft dieses Gefährts erkannt und bringt deshalb ein gleichnamiges Spiel heraus. Der Autor dieser Zeilen hat leider keine eigenen Erfahrungen mit den echten Flitzern, outet sich hiermit jedoch als bekennender Porsche-Fan. Bezüglich des Spiels gelten aber natürlich sachlichere Maßstäbe. Da wollen zunächst einmal die Unterschiede zu den Vorgängern und sonstige Charakteristika herausgefunden werden.

Die Porsche-Menüs sind schon mal in gewohnter »Need for Speed«-Qualität. Auf einer Drehscheibe räkeln sich bislang etwa 15 Zuffenhausener Sportwagen. In der endgültigen Version sollen es über 80 werden! Ein besonderer Gimmick ist diesmal, dass Sie – wie bei einem Modellauto – Türen, Motorhaube und Kofferraum aufklappen können. In der endgültigen Version können Sie Ihren Wagen auch mit allem möglichen Quark verbessern und professionellen Autotunern Konkurrenz machen.

»80 mal Porsche – wie geht das?«

Motor an

Porsche-Verächter werden ausrufen: »80 verschiedene Modelle, wie das! Porsche hat doch außer dem 911 kaum andere Autos gebaut.« Dazu drei Anmerkungen. Zum einen stimmt das nicht. In 50 Jahren Automobilgeschichte fertigte der Porsche-Clan eine ganze Reihe von Modellen an, die sich ihren Platz im Auto-Olymp redlich verdient haben. Wie der kleine 356 (mit ihm ging es richtig los), der mit Müh und Not 130 km/h erreichte. Zum Porsche der kleinen Leute mit artverwandtem Geldbeutel avancierte der 924. Was man vom 959 nicht gerade behaupten kann: Lediglich 200 Stück wurden hergestellt und der Renner ist heutzutage nicht mehr für unter zwei Millio-



Im Cockpit wurde vereinzelt das Sichtfeld eines Liliputaners simuliert.



Traum-Porsche in Ferrari-Rot.



Hier ein Beispiel für eine Weggabelung, die sich nun auf fast allen Strecken befinden.

nen Mark zu haben. Mit all diesen Varianten dürfen Sie rechnen.

Zum zweiten hat sich Porsche schon immer im Rennsport engagiert. Legendär wurde zum Beispiel der 917k, der in der Can-Am-Rennserie von 1969 bis 1971 von Sieg zu Sieg eilte. Er galt als unbesiegbar, bis die Konkurrenz in einer Verzweiflungstat extra seinetwegen das Reglement ändern ließ – wodurch er ausgeschlossen wurde. Laut Pressesprecher von Electronic Arts wird uns dieser Schrecken der Rennstrecke ebenfalls zur Verfügung stehen.

»Schier unbesiegbar.«

Zum dritten hat Porsche über die Jahre hinweg eine kontinuierliche Modellpflege betrieben. Allein in unserer Schmalspur-Version gab es schon acht verschiedene Ausgaben des 911ers. Zählt man alle denkbaren Varianten zusammen, könnten leicht noch mehr Fahrzeuge dargestellt werden.

Und Vollgas

Die offizielle Zusammenarbeit mit Zuffenhausen hat sich beim Fahrverhalten deutlich ausgewirkt. Schon die Unterschiede zwischen dem 911 S des Jahres 1972 (2.4 Liter) und der Version von 1995 (Turbomotor, 3.6 Liter) sind gigantisch. Das merkt man schnell, wenn man mit beiden Wagen eine Testfahrt auf ein und derselben Strecke unternimmt. Beim '72 Modell wird klar, warum der alte 911er den Beinamen »Heckschleuder« erhalten hat. In jeder zu schnell gefahrenen Kurve bricht der Hintern fast ohne Vorwarnung aus und nur Profis werden den Wagen ohne Unfall auf der Strecke halten. Ganz anders die neuere Variante, die bei gleicher Geschwindigkeit problemlos auch durch das kurvenreichste Geschlängel der Pyrenäen getrieben werden kann. Moderneres Fahrwerk, besserer Schwerpunkt und all diese Kleinigkeiten, die Ihnen ein richtiger Ingenieur noch besser erklären kann, machen eben durchaus Sinn.

Des Weiteren hat der alte 911 sicher schon eine gute Beschleunigung. Im Vergleich zur geballten Wucht des 95er- →



V.l.n.r: 961 LeMans, 935/78 »Moby Dick«, 911 »Monte«.

Trip durch den Schwarzwald



Die abwechslungsreichste Strecke führt durch den Schwarzwald. Sie bietet jede Menge fürs Auge – sofern man nicht gar zu schnell fährt.



Diese Brücke wird nach circa 25 Sekunden erreicht. Unser Fahrzeug ist übrigens der klassische 911er (Jahrgang 1995) mit 3,6 Liter Turbo-Power.



Der Lemke-Holzplatz. Neben den abgestellten Lkws sollten Sie hier auch auf die rutschigere Straße (Holzsplitter!) achten.



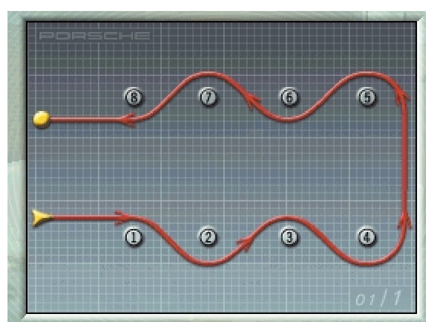
Ein malerisches Schwarzwald-Dörfchen inklusive der typischen Fachwerkhäuser. Noch über 200 Kilometer bis nach München (stand jedenfalls auf 'nem Schild).

Need for Speed Porsche

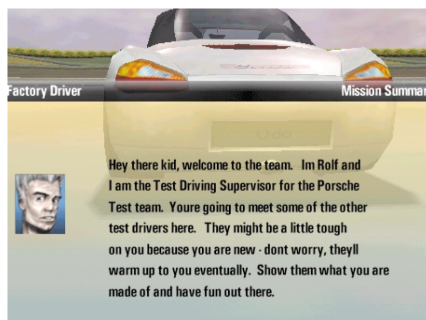
Karriere als Testfahrer



Eine echte Neuheit ist die Möglichkeit, als offizieller Testfahrer für Porsche zu arbeiten. Hierzu müssen Sie sich zuallererst ein Portrait aussuchen.



Zu Beginn noch einfache Aufgaben dienen vor allem dazu, sich an das zuweilen diffizile Fahrverhalten eines Porsches zu gewöhnen.



Rolf leitet das Team, dass außer einigen Fahrern auch aus Mechanikern und anderem Personal besteht. Für jede Mission hat er ein paar Tipps parat.



Nach jedem Test wird Ihre Fahrt in einem Video noch mal abgespult. Hilfreich, wenn Sie Ihren Stil und eventuelle Fahrfehler analysieren wollen.



Der 914 (der VW-Porsche) wurde vor allem durch sein gutmütiges Flugverhalten bekannt.

Die 2000er-Variante des 911.

→ Modells verkommt seine Kraft aber zu einem Nichts. Insbesondere in der Cockpit-Perspektive (sehr schön wirkt dort auch das aggressiv-sonore Schnurren des Motors) tritt der 3.6-Liter-Turbo-Onkel dermaßen aufs Gas, dass einem schier Hören und Sehen vergehen will. Auf den Flügeln des Sturmwinds reitet es sich nicht spektakulärer. Schon klasse, wie Electronic Arts diese Unterschiede herausgearbeitet hat.

»Sturmwind-Symphonie.«

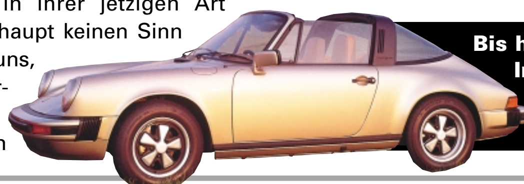
Im Blutrausch der fehlenden Sitzpolster

Eine ständige Klage der letzten Jahre – warum immer nur blöde Rundkurse? – gehört der Vergangenheit an. Man fährt jetzt auf zehn völlig unterschiedlichen Etappen, die manchmal zwei oder sogar drei Abzweigungen anbeiten. Im Grundsatz sieht das etwa so aus, dass Sie zur linken Hand der breiten Landstraße folgen können, die einen Umweg nimmt, und zur rechten den Pfad durchs alte Tunnelwerk wählen. Der ist schmaler, dunkler und kurvenreicher, aber auch viel kürzer.

Bei einigen Modellen ist uns die kuriose Cockpit-Perspektive aufgefallen. Selbstverständlich soll sie noch geändert werden, aber in ihrer jetzigen Art macht sie überhaupt keinen Sinn und wir fragen uns, wie sie so überhaupt entstehen konnte. Im Boxter zum Beispiel hocken Sie dermaßen knapp über dem Boden, als wäre der Sitz ausgebaut. Nur mit Mühe kann man das Lenkrad ergreifen, von der Straße sieht man nichts mehr. Vielleicht ein Hinweis auf einen höhenverstellbaren Sitz, der sich in der Preview-Version einen neckischen Scherz mit uns erlaubt hat?

Motor aus, Schlüssel zurück

»Need for Speed 5« (auch wenn dieser Titel offiziell nicht benutzt werden darf) machte selbst in seiner jetzigen Verpackung schon erheblich Lust auf mehr. Der Grund ist nicht allein in der luxuriösen Ausstattung zu suchen, sondern in vielen Details. Bessere Motorgeräusche und ein erheblich anspruchsvolleres Fahrverhalten erheben das Spiel zwar nicht in den Rang einer Hardcore-Simulation, sind aber ein deutlicher Schritt in diese Richtung. Der Autor ist auf jeden Fall schon sehr gespannt. **(uh)**



Bis heute der Inbegriff des Sportwagens.

Praetorians

Die »Commandos«-Entwickler haben ein Faible für historische Szenarien: Neben dem Zweiten Weltkrieg widmen sie sich jetzt auch der Antike.

SPIELFAKTEN

- **Hersteller:** Pyro Studios/Eidos
- **Genre:** Strategiespiel
- **Termin:** 1. Quartal 2001

Besonderheiten: Echtzeit-Strategie mit 3D-Grafik ■ Keine Truppenproduktion ■ Kein Gebäudebau ■ Historischer Hintergrund ■ Kämpfe im ganzen römischen Weltreich

Schon mit ihrem Erstlingswerk »Commandos: Hinter feindlichen Linien« setzten die Pyro Studios Maßstäbe. Wer dachte, nach der Erfindung der Echtzeit-Spiele gäbe es keine echten Innovationen mehr, wurde von den spanischen Neulingen eines Besseren belehrt.

Nun wollen die Jungs das Strategiespiel-Genre erneut aufmischen. Über 70 Programmierer werkeln mittlerweile an drei Projekten und eines davon ist »Praetorians«. Wie der Name schon andeutet, spielt der Titel im römischen Weltreich. Dort waren die Prätorianer einst die Elite-Einheit des Kaisers. Doch keine Angst: Sie müssen nicht Wachpläne für die kaiserlichen Lustgärten ausarbeiten, sondern finden sich in der Rolle eines Feldherrn wieder, der seine Legionen in den unterschiedlichsten Gegenden des Imperiums in die Schlacht führt.



Ein namensgebender Prätorianer.



Die Belagerung einer Stadt erfordert viel Ausdauer und Geschick.

Im Auftrag Roms

Der Aufbau von Gebäuden und die Produktion neuer Einheiten entfällt, da sich das Spiel in dieser Hinsicht an der Realität orientieren soll. Schließlich hat bisher kein Feldherr selbst Fabrikationsanlagen gebaut oder frische Rekruten in speziellen Anlagen zusammenschrauben können. Vielmehr kommt es darauf an, die zur Verfügung stehenden Einheiten geschickt einzusetzen. Sie kommandieren nicht einzelne Soldaten, sondern immer feste Trupps, die zudem in unterschiedlichen Formationen durch das Gelände marschieren dürfen. Eine Schildkröten-Formation bietet beispielsweise Schutz gegen Angriffe, verringert jedoch die eigene Beweglichkeit.

In den Häfen legen Transportschiffe mit weiteren Truppen an – auf Seeschlachten wird jedoch bewusst verzichtet, da dieses Element im Prinzip ein völlig eigenständiges Spiel wäre, wie Projektleiter Javier Pérez Dolset betont. Zu den Aufgaben wird auch das Erstürmen gegnerischer Städte gehören – und die können sich sowohl auf dem italienischen Stiefel, als auch in Ägypten oder Gallien befinden.



Dank bemerkenswerter 3D-Grafik kommt viel Atmosphäre auf.



Auch nach Ägypten führen Sie Ihre Legionen.

Bei Pyro ist man überzeugt, dass die Spieler auch die 3D-Grafik akzeptieren werden, zumal niemand gezwungen wird, die Perspektive selbst zu ändern. Bei der ersten Vorführung wirkten die Landschaften und Siedlungen in der Tat sehr ansprechend. Durch eine einfache, intuitive Bedienung soll der Einstieg sehr leicht gemacht werden. Haupttrumpf ist jedoch das interessante historische Szenario – wie der Erfolg von »Age of Empires« bewies, scheinen vergangene Epochen die Menschen mehr zu faszinieren als sterile SF-Roboterwelten. **(tw)**

Gunship!

Eine der erfolgreichsten Hubschrauber-Simulationen bekommt Nachwuchs: Steigen Sie in den AH-64 und drei weitere Helikopter ein!

SPIELFAKTEN

- **Hersteller:** Microprose/ Hasbro Interactive
- **Genre:** Flugsimulation
- **Termin:** März 2000
- **Besonderheiten:** Vier steuerbare Hubschrauber ■ Action- oder simulationslastig ■ Koppelbar mit »M1 Tank Platoon« ■ »gläsernes« Cockpit



Das Cockpit lässt sich auch auf Durchsicht schalten.



Hier kommt der Feind! Die Russen sind über die Aufnahme Polens in die NATO offensichtlich nicht sehr erfreut.

Eines der bekanntesten Spiele von Microprose dürfte »Gunship« sein: Mitte der Achtziger erst für den C-64, dann für Atari ST, Commodore Amiga und schlussendlich für den PC erschienen, war es hauptverantwortlich für den guten Ruf der Firma.

Nach »Gunship 2000«, dem ersten Spiel, in dem Sie eine Staffel von Helikoptern befehligten, kommt nun der dritte Teil der Serie. Erst als »Gunship 3« betitelt, hört er nun auf den Namen »Gunship!«.

Noch ist Polen nicht verloren

In nur wenigen Jahren bewirbt sich Polen um die Mitgliedschaft in der NATO, die auch prompt gewährt wird. Stante pede regen sich verbohrte Nationalisten in der ehemaligen Sowjetunion, gewinnen an Einfluss, und es passiert, was passieren muss: Die Russen marschieren in Polen ein. Das können sich natürlich die westlich angrenzenden Ländern nicht gefallen lassen, und schwups, haben wir den dritten Weltkrieg. Auf russischer, amerikanischer oder deutscher Seite greifen Sie nun ein. Zwei Modelle des AH-64D-Kampfhubschraubers stehen im Hangar, die amerikanische und die britische Version. Außerdem können Sie den deutschen Tiger und den russischen Mil Mi-28 Havoc fliegen. Wie bei allen modernen Helikopter-Simulationen kommandieren Sie eine Staffel, für deren Management Sie ebenfalls verantwortlich sind.

Flugschein für alle!

Gemäß der neuen Marketing-Strategie von Hasbro soll sich das Programm nicht nur an die Hardcore-Fraktion richten, sondern an alle. Daher gibt es neben dem Simulations-Modus auch eine Action-Variante, in der weitaus mehr Ziele mit niedrigerem Intelligenzquotienten das virtuelle Schlachtfeld bevölkern. Doch auch geneigte Apache-Freunde brauchen nichts zu befürchten: Auf Wunsch funktionieren die Waffen-Modi wieder realitätsnah und auch der Hubschrauber lässt sich wie gewohnt steuern.



Für die deutschen Fans: Der Eurocopter Tiger ist ebenfalls dabei.

Das Spiel kann übrigens mit dem später erscheinenden, vom gleichen Team programmierten »M1 Tank Platoon!« gekoppelt werden. Grafische Ähnlichkeiten sind also kein Zufall. Ein netter Einfall ist das durchsichtige Cockpit, welches Ihnen einen optimalen Ausblick ermöglicht, aber trotzdem noch alle Instrumente anzeigt. **(mash)**

Eine Mixtur aus den spannendsten Elementen der Echtzeit-Strategie mit den fesselnden Geschichten und der Charakterentwicklung in Fantasy-Rollenspielen – der Schöpfer von »Total Annihilation« ist dabei, eine Mischung zu basteln, die beide Genres neu definieren soll.

DUNGEON SIEGE

Das Beste beider Welten

Cris Taylor erfindet nicht die besten Genres – er verbessert sie nur. Und genau das haben er und sein Team von Gas Powered Games in Kirkland, Washington mit ihrem Debut-Titel »Dungeon Siege« vor.

Bereits bestehenden Genres frisches Leben einzuhauchen ist nichts Neues für Chris Taylor. Seit 15 Jahren ist er die treibende Kraft hinter einer ganzen Reihe von PC-Klassikern.

Im zarten Alter von 21 Jahren gründete er Distinctive Software (jetzt Electronic Arts Kanada) und beteiligte sich an zwei der ersten erfolgreichen Accolade-Titeln, »Hardball 2« und »Test Drive 2«. »4D Boxing«, das nächste Spiel der Firma, war eines der ersten Programme, das Motion-Capture-Technologie benutzte (Taylor sagt, er sei zu 90 Prozent sicher, dass es das erste war, und erzählt schmunzelnd: »Wir arbeiteten damals mit Tesafilm und Paketschnur.«). Nachdem er an einer Reihe anderer Baseball-Titel gearbeitet hatte, wandte er sich einem völlig neuen Genre zu: der Echtzeit-Strategie (RTS).

Wie Millionen anderer Spieler verschlang Taylor »Command & Conquer« – nur um festzustellen, dass es voller Probleme steckte, die ihn endlos nervten. »Ich war mir sicher, dass Westwood alles hinkriegen würde, worüber ich mir Gedanken machte – Einheiten, die beim Rückzug feuern oder Terrain, das auf Beschuss reagiert – aber sie haben nichts davon eingebaut.«

Also packte Taylor seinen Traum eines Echtzeit-Strategie-Spiels an und ging damit zu Ron Gilbert bei Humongous Entertainment (bisher bekannt für Kinderspiele wie »Putt-Putt goes to the Moon«). Das Treffen führte zur Gründung von Cavedog Entertainment und schließlich zur Veröffentlichung von »Total Annihilation« (TA). 3D-Terrain brachte eine zusätzliche taktische Komponente in die Schlachten, weil etwa Einheiten von Höhenzügen aus weiter schießen konnten; Bäume ließen sich als Deckung benutzen, aber gerieten auch in Brand und zerstörten so Fahrzeuge; herumfliegende Trümmer von Explosionen verursachten Schäden an Panzern; Einheiten, die einen Kampf überlebten, gewannen an Erfahrung – diese und andere Features hievten TA in den Olymp der RTS-Spiele.

Schwerter und Magie

Taylor verließ die Firma nach diesem Erfolg, um Gas Pow-

Eine Schlacht entbrennt am Eingang der Zwergen-Goldmine. Achten Sie auf die unglaublich akkuraten Schattenwürfe und die beeindruckenden Licht- und Partikeleffekte.

Ihre Party erreicht die Stadt in der Hoffnung herauszufinden, warum die Krugs die Goldminen eingenommen haben. Nachdem Sie ein paar Informationen aus der Bevölkerung erhalten haben, wäre es nützlich, einen »Helfer« einzustellen, der Ihnen beim Tragen der Beute hilft.



Eines der beeindruckendsten Features der Siege-Engine ist ihre Fähigkeit, massive, vertikale Kliffe darzustellen – perfekt, um einen Blick auf die Landschaft zu werfen oder mit Fernwaffen anzugreifen. Scheint so, als ob unsere Party bald Gesellschaft bekäme ...

ered Games (GPG) zu gründen. Mit ihm gingen Jacob McMahon und Bart Kijanka, die eine große Rolle beim Design von Total Annihilation spielten. Erster Punkt auf ihrer Tagesordnung: Ein Rollenspiel, das genauso spannend wie TA werden würde, sich aber einiger der lästigen RPG-Konventionen entledigt.

»Wir finden alle Action-RPGs weitaus aufregender als ein traditionelles Rollenspiel, weil man dort langsamer und methodischer vorgehen muss.«, bemerkt Taylor. »Also dachten wir uns, dass es eine tolle Idee wäre, die Intensität und Spannung von Total Annihilation mit einem action-orientierten RPG zu verquicken – Deine Truppe platzt in einen Raum hinein, und Wham!, Körper fliegen herum, Dinge fangen an zu brennen, Gegner schreien. Und hey, wir wissen, wie wir das hinkriegen können! Also, lasst uns die Genres neu mischen.«

Diese Mischung aus Echtzeit-Strategie und Rollenspiel wird natürlich Dungeon Siege werden. Als Gas Powered Games anfing, an dem Projekt zu arbeiten, wurden drei Hauptziele festgelegt. Der Titel muss den Spieler schon beim Intro komplett eintauchen lassen und so lange fesseln, bis es vorbei ist. Zweitens muss die Party mehrere Charaktere umfassen, die alle unter der Kontrolle des Spielers stehen, um echte Rollenspiel-Atmosphäre aufkommen zu lassen – hier spielen dann auch die Echtzeit-Strategie-Elemente eine große Rolle. Und zuletzt wollten die Designer ein →

»Wir dachten uns, dass es eine tolle Idee wäre, die Intensität und Spannung von Total Annihilation mit einem action-orientierten RPG zu verquicken. Und hey, wir wissen, wie wir das hinkriegen können!«
(Chris Taylor, Chefentwickler)



Eine Schlacht wie diese hier mag bald in ein Durcheinander ausufern, aber wenn's zu hektisch wird, können Sie die Spielgeschwindigkeit reduzieren und es ganz anhalten, um Befehle zu geben oder die Waffen zu wechseln.



→ offenes Charakter-System schaffen, welches traditionelle Bahnen der Weiterentwicklung verlässt.

Taylor und Konsorten nehmen ihre Vorgaben sehr ernst, wichtig ist ihnen vor allem der Punkt, den Spieler wirklich vom allerersten Moment an in den Bann zu ziehen. Dies ist auch der Grund, warum man am Anfang so gut wie nichts über die Story erfährt. Fragen Sie Taylor nach der Geschichte, und Sie erhalten ein Lachen, gefolgt von der Antwort: »Du bist in der Rolle eines Helden, der die Welt retten muss. Bei Spielbeginn wirst Du auf Deiner Farm angegriffen und hast keine Ahnung, warum – alles was Du weißt ist, dass ein Haufen Ork-ähnlicher Viecher drauf und dran ist, Dich zu töten.« Das macht Sinn: Warum sollte man den Bösewicht schon am Anfang zeigen, wie er seine Schergen herumkommandiert (eine Technik, die bei den »üblichen« RPGs sehr verbreitet ist), wenn man den Spieler doch im Ungewissen halten kann?

Aber das größte Hindernis, das einen davon abhält, atemlos und mit offenem Mund vor dem Computer zu sitzen, sind – so Taylor – Lade-Bildschirme. »Wenn ich da so rumsitze und einen Balken ansehe, der von links nach rechts wandert, denke ich: Das ist ein Computerspiel.«, sagt er. »Ich möchte aber in eine Welt eintauchen und dort auch bleiben. Also war es eins der Design-Ziele, einen riesigen Fantasy-Kosmos zu erschaffen, durch den man sich hindurchspielen kann, ohne jemals darauf zu warten, dass ein neuer Level geladen wird. Wir sorgen für nahtlose Übergänge zwischen Innenräumen und der Außenwelt – die Dächer verschwinden einfach, wenn Du in ein Haus gehst, oder wenn

Die Mächte der Finsternis

Dungeon Siege wird nichts weniger werden als ein Rollenspiel mit epischen Maßstäben, und das umfasst ein Bestiarium von Monstern, die Ihnen auf dem Weg durch die gigantische Spielwelt begegnen werden. Selbst im frühen Entwicklungsstadium sind diese Feinde derart Furcht einflößend, dass wir schon nach unseren Waffen greifen.



Igitttigitt, eine Spinne! Diese Viecher kommen in eher kühlen Gegenden vor.



Lassen Sie sich nicht vom dumpfen Gesichtsausdruck dieses Kollegen hier täuschen!



Mit seinen sechs Augen sieht der Hellboar ziemlich gut, was um ihn herum geschieht.



Ein knorriger Typ: der Larch.



Kleiner Kopf, aber große Klauen: der Littlehead.


Das Animationssystem von Dungeon Siege benötigt keine astronomisch hohen Polygonzahlen, um weiche Bewegungen der Charaktere zu ermöglichen – eine feine Sache, wenn man sich mal die Zahl der gleichzeitig dargestellten Charaktere ansieht!


Auch in den Konzeptzeichnungen achteten die Designer schon auf die Möglichkeit, sehr steile Wände in ihr Spiel einzubauen.

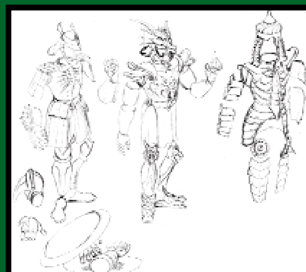
Du in einen Dungeon eintrittst – ohne Wartezeiten.«

Diese Idee ist eng mit der gigantischen Größe der Dungeon-Siege-Spielwelt verbandelt. »Wir wollen von dem flachen Terrain weg, das man in 3D-Spielen sieht.«, stellt Taylor klar. »Viele Spiele benutzen heute einen Teppich aus Polygonen, die gezogen werden, um Hügel darzustellen – aber Du wirst nie einen steilen Abhang finden, weil es viele technische Gründe gibt, die so etwas ziemlich schwierig machen. Unser Design-Ziel ist es, eine zusammenhängende, dreidimensionale Welt zu erzeugen, in der man sich auch vertikal bewegen kann – Du gehst in eine Höhle, läufst runter in die Tiefe, und gerade wenn Du glaubst, dass Du schon weit vorgedrungen bist, wird Dir klar, dass Du gerade mal zehn Prozent des Weges zurückgelegt hast!«

Taylor verspricht echtes Abenteuer-Feeling: »In der Regel pendelt man nur zwischen der Stadt und dem örtlichen Dungeon hin und her – das übrigens zufälligerweise 26 Meter entfernt ist. Wir wollen ein Gefühl der Größe vermitteln, das dich denken lässt: Mein Gott, ich bin wirklich weit weg von zuhause!«

Sie sitzen am Hebel

Die Steuerung einer Party mit fünf, sechs, sieben oder zehn Leuten wirft ein paar Probleme auf – und da kommen die Echtzeit-Strategie-Elemente ins Spiel. Nach der Abwehr des ersten Angriffs bekommen Sie die Gelegenheit, neue Party-Mitglieder zu rekrutieren – entweder, indem Sie ihnen aus brenzligen Situationen heraushelfen oder ihnen (später) einfach Geld zahlen. Sobald dies geschieht, öffnet sich wegen der Optionen, welche die RTS-Steuerung aufwirft, eine ganze Reihe neuer Möglichkeiten.


Rüstungen können Sie auch nach dem Kauf wieder zurückgeben.

Der erste Vorteil ist die einfachere Handhabung: All die üblichen RTS-Musterbeispiele – Rahmen ziehen um Figuren zu selektieren, Wegpunkte setzen, Point-and-Click-Navigation – sind Hunderttausenden von Spieler schon längst in Fleisch und Blut übergegangen.

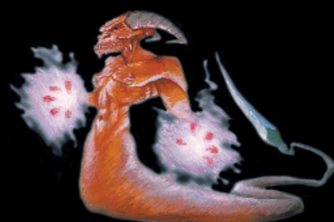
Aber der wohl größte Vorteil dieser Steuerung dürfte die Möglichkeit sein, Ihre Party aufzuteilen. Neben den offensichtlichen taktischen Vorteilen (nämlich die Gruppe im Kampf aufzusplitten), können Sie etwa einen Teil Ihrer Jungs voll mit Beute beladen zur letzten Stadt zurückschicken. →


Weitaus gefährlicher als Lehm: der Feuergolem.


Auch diese Kreatur ist schnell und dazu noch überaus bissig.


Ein Horn böser als das andere: der Threehorn.


Auch dem Grak sollten Sie nicht in der Dunkelheit begegnen.


Die Kells bewegen sich kriechenderweise fort, sind aber trotzdem formidable Gegner.

→ Ein anderes Beispiel: Sie sind sich nicht sicher, was hinter der nächsten Anhöhe liegt? Kein Problem – schnappen Sie sich die Party-Mitglieder, die am entbehrlichsten sind (Taylor nennt sie übrigens gern »Rothemden«, nach den Sicherheitsleuten aus den »Raumschiff Enterprise«-Classics, die dort immer ins Gras bissen) und lassen sie die das Terrain sondieren. Falls irgendwas sein sollte, übernehmen Sie sie einfach selbst.

Keine Grenzen

Wenn das GPG-Team ein Mantra hätte, würde es lauten: Keine Grenzen. »Wir legen besonderen Wert darauf, den Spielern keine Begrenzungen und Regeln aufzuzwingen – wir wollen, dass er alles tun kann, was er will.«, sagt Taylor. »Das ist wichtig, denn wenn man allzu viele Grenzen einbaut, spielt jeder schlussendlich das Spiel völlig gleich.«

Das ist auch der Grund, warum Sie keine typische RPG-Charakter-Generierung finden werden – keine Fragen, keine Auswahl der Skills Ihres Charakters, keine Erfahrungspunkte müssen vergeben werden, nichts. »Du fängst mit einem einzelnen Charakter an, männlich oder weiblich, und dann stellen wir Dich vor ein paar Entscheidungen«, erklärt Taylor. »Du findest eine magische Schriftrolle, eine grobe Waffe, Pfeil und Bogen – und so formst Du Deinen Charakter. Und ich glaube absolut daran,

»Wir legen besonderen Wert darauf, dem Spieler keine Begrenzungen und Regeln aufzuzwingen – wir wollen, dass er alles tun kann, was er will. Das ist wichtig, denn wenn man viele Grenzen einbaut, spielt jeder schlussendlich das Spiel völlig gleich.« (Chris Taylor, Chefentwickler)



Realistische Lichteffekte und eine komplett dreidimensionale Spielumgebung tragen ihren Teil zum Spiel bei. Achten Sie auf die Säule in der Raummitte.

dass wir so ein Abbild des Spielers erzeugen. Er soll keine bewusste Entscheidung treffen – sondern die für ihn interessantesten Gegenstände aussuchen.« Ein solches System erreicht zwei Ziele: es erfordert nicht das Durchklicken zahlloser Menüs, Ihr Charakter entwickelt sich »organisch« und entspricht dank der Art der Strukturierung der Spielattribute Ihren Neigungen.

Alle Charaktere zeichnen sich durch fünf Eigenschaften aus: Stärke, Intelligenz, Geschicklichkeit, Leben und Mana. Die ersten drei knüpfen eine direkte Verbindung zu Ihren Skills: Die Stärke hat einen wesentlichen Einfluss auf Ihr Abschneiden bei Schlachten, Intelligenz ist von Interesse für Magier, und die

Alle Macht dem Volke!

Außer der Action und dem gut ausbalancierten Spielgefühl sorgte eine Sache für lang anhaltenden Spielspaß bei Total Annihilation: Spieler konnten ihre eigenen Level erstellen. »Bei Total Annihilation öffneten wir der Internet-Spielergemeinde die Tür, eigene Inhalte zu schaffen, und wir machen das Gleiche mit Dungeon Siege – aber in weitaus größerem Maße.«, sagt Chris Taylor. »Du kannst unseren Siege-Editor nicht nur dazu benutzen, eigene Karten zu generieren, sondern auch, um Dir eigene magische Sprüche und Waffentypen auszudenken. Unser System sorgt dafür, dass der Transfer dieser Daten zu anderen Spielern einfach und schnell ist.«
Gas Powered Games ging anders an ihren Benutzer-Editor heran, der an Legosteine erinnert. Die Siege-Engine besteht aus einer Anzahl von Komponenten, die sich Stück für Stück zusammenstecken lassen, um eine ganze Welt von Anfang an aufzubauen. »Du kannst die Teile sehr schnell erstellen – Ich will ein Kliff, ich will ein Tal, ich will einen großen Platz für eine Stadt, ich will ein Schloss, in dem es einen Dungeon gibt – und in erstaunlich kurzer Zeit kannst Du eine sehr große Karte zusammenbauen«, sagt Taylor.
Als das GPG-Team uns Dungeon Siege vorführte, zeigte es eine große Karte, die einer der Künstler in der vorhergehenden Nacht innerhalb von zwei Stunden gemacht hatte. Und weil der Siege-Editor in der Lage ist, Objekte auf einer vertikalen Ebene realistisch handzuhaben, ist Taylor davon überzeugt, dass man damit »das Empire State Building bauen kann – mit richtig funktionierenden Fahrstühlen!«
Vielleicht noch aufregender als das wundervoll einfache Level-Design-Tool sind die Spruch- und Waffen-Möglichkeiten, die im Siege-Editor eingebaut sind. Indem man in die textbasierten Dateien springt, die Aussehen und Effekte der Sprüche und Waffen definieren, können die Spieler nach Lust und Laune einen neuen grafischen Effekt für einen existierenden Spruch erzeugen – so kann man beispielsweise einen transparenten, kreisenden Ball um den bereits bestehenden Feuer ball hinzufügen und ihn Feuerblitze auf ein ausgesuchtes Ziel schleudern lassen – oder einen komplett neuen Spruch erzeugen.


Eine Krug-Patrouille greift die Party an. Daneben geht es übrigens ziemlich tief runter ...

Geschicklichkeit bestimmt die Genauigkeit der Fernwaffen.

Ein Kämpfer, der ab und zu Magie benutzt, wird ein Kampf-Magier und umgekehrt. Das mag sich unbedeutend anhören, aber: Wenn Sie Ihren Magier nie kämpfen und so seine Stärkepunkte steigern lassen, können Sie in Schwierigkeiten geraten, wenn plötzlich eine Horde Skelett-Krieger auftaucht und Sie nur Heilsprüche auf Lager haben!

Noch interessanter ist jedoch der richtige Mana-Haushalt. Jeder Charakter hat eine »Mana-Aufnahme-Rate«, die bestimmt, wie schnell sie Mana aus ihrer Umgebung aufsaugen können. Und darauf sollten Sie immer achten, wenn ein neues Mitglied Ihrer Party beitritt. So könnte sich beispielsweise jemand, den Sie nur mitnehmen, um all Ihr Zeug herumzuschleppen, bei einer entsprechend hohen Rate zu einem Magier mausern, der unglaublich stark ist. Was eigentlich noch cooler ist: Sie können das Mana benutzen, um einem Haufen alter Knochen neues Leben einzuhauchen, der sich daraufhin als echter Goliath entpuppt – oder als sehr, sehr böser (und übel gelaunter) Behemoth.

Das sind aber nicht die einzigen Dinge, in denen GPG mit alten Rollenspiel-Traditionen bricht. Ein weiteres Beispiel: Sie kommen in einen Laden um ein neues Schwert oder Rüstung zu kaufen. Also zahlen Sie mit schwerverdientem Geld, der Gegenstand taucht in Ihrem Inventar auf – und Ihnen wird klar, dass Sie eigentlich etwas anderes kaufen wollten. Tja, das ist ziemliches Pech, denn die Rüstung, die Sie genau zehn Sekunden lang besitzen, ist jetzt nur noch die Hälfte wert! Dieses Design finden Sie in fast jedem RPG, aber nicht in Dungeon Siege: Kein Geschäft ist endgültig, bis Sie den Laden verlassen haben, und selbst dann gibt es eine Garantiezeit, in der Sie den vollen Kaufpreis zurückerstattet bekommen. Und wenn Sie es schon immer gehasst haben, irgendwas liegen lassen zu müssen, weil Sie nicht mehr genug Platz im Inventar hatten, werden Sie Dungeon Siege lieben: hier gibt es nämlich Packesel.

Wir treffen uns im Dungeon

Eine derart präzise Kontrolle über Computer-Charaktere ist eine feine Sache, doch jeder RPG-Fan wird Ihnen sagen, dass keine noch so tolle Neuerung ein Spiel mit oder gegen andere Leute im Internet schlägt. Dungeon Siege erlaubt Spiel-Modi, in denen Sie mit- oder gegeneinander antreten. Sie können das Single-Player-Spiel mit mehreren Teilnehmern absolvieren oder auf kleineren Karten bestimmte Ziele erfüllen – wer diese zuerst schafft, gewinnt. Da ist zum Beispiel ein Schloss in der Mitte der Karte, und zwei Partys kämpfen darum, einen speziellen Punkt im Schloss zuerst zu erreichen oder ein bestimmtes Objekt zu kontrollieren. Andere Siegbedingungen könnten etwa die meisten Kills oder die höchste Zahl eingesammelter Artefakte sein.


Im Kampf mit den Krugs, einer ziemlich aggressiven Spezies von Kriegern.

Genau wie bei Total Annihilation wird es wahrscheinlich eine große Schar von Fans geben, die eigene Szenarien entwerfen (s.a. Kasten »Alle Macht dem Volke!«). Aber auch hier hat GPG den Prozess vereinfacht, herauszufinden, auf was man sich bei einem selbstgebastelten Level einlässt. »Wenn jemand einem Spiel beitreten möchte, wird er darüber informiert, dass das Spiel modifiziert wurde«, sagt Taylor. »Dann kannst Du das Spiel beenden und die textbasierte GAS-Datei lesen, in der genau drinsteht, was alles verändert wurde. Und ich würde mich nicht darüber wundern, wenn einige Spieler Front-End-Menüs basteln würden, in denen grafisch gezeigt wird, was sie gemacht haben.«

Das Sahnehäubchen wird die State-of-the-art-Grafik der komplett dreidimensionalen Spielwelt sein: Echte Schatten, farbige Licht- und brilliante Partikeleffekte, sowie ein unglaublich hoher Detailgrad – individuelle 3D-Modelle der Waffen, die auf dem Boden liegen, Pfeile, die in ihren Zielen stecken bleiben, Regentropfen, die vom Boden abprallen, Wind, der Regen und Schnee in die richtige Richtung weht, und vieles mehr. Einen Pentium-II mit 300 Megahertz werden Sie aber wohl wenigstens brauchen. Doch obwohl die GPG-Gründer Taylor, McMahon und Bijanka berechtigterweise auf ihre Spiel-Technologie stolz sind, kommt es doch hauptsächlich auf eine Sache an: Spielspaß. »Ich mag nichts hinzufügen es sei denn, es erhöht den Spielspaß«, sagt Taylor. »Wir machen Spiele, keine Filme, Romane oder Shakespeare-Stücke. Gib mir Spielspaß, oder gib mir den Tod!« **(Stephen Poole/mash)**

Dark Reign 2

Verteidigungstürme wehren einen Luftangriff ab.

Mit »Dark Reign 2« soll den 3D-Echtzeit-Strategiespielen der endgültige Durchbruch gelingen. Wir konnten vor Ort Probe spielen.

Die 3D-Welle bei Echtzeit-Strategiespielen ist wohl nicht mehr zu stoppen. Obwohl sich bislang noch praktisch jeder Titel eine blutige Nase geholt hat, setzen die Entwickler weiterhin auf frei dreh- und zoombare Schlachtfelder.

Und jeder verkündet, den Durchbruch endlich schaffen zu wollen. Auch beim kalifornischen Entwickler Pandemic Studios verfolgt man mit »Dark Reign 2« das gleiche Ziel.

Immerhin haben die Jungs mit den beiden »Battlezone«-Teilen bereits hinreichend 3D-Erfahrungen sammeln können und die Fachwelt nebenbei mit ihren technischen Fähigkeiten verblüfft. Darüber hinaus wurde das erste, optisch konventionelle Dark Reign dank seiner Spieltiefe und ausgezeichneten künstlichen Intelligenz von den Kritikern mit Lorbeer überhäuft. Kein Wunder, dass Dark Reign 2 von vielen mit Spannung erwartet wird.

Einen ersten tieferen Eindruck konnten wir bei einem Besuch in Santa Monica gewinnen. Das Domizil der Pandemic Studios wirkt von außen eher wie eine getarnte Drogenküche, in die man nur durch eine unscheinbare Seitentür Einlass findet. Drinnen wird jedoch unermüdlich an ganz anderen Suchtmitteln gearbeitet.



Wer mag, kann auf Tuchfühlung mit den Einheiten gehen.

Der Kampf um die Käufer

Bei der Vorführung von Dark Reign 2 begeisterte die absolut spektakuläre Optik, die von

SPIELFAKTEN

- **Hersteller:** Pandemic/Activision
- **Genre:** Strategie
- **Termin:** 2. Quartal 2000
- **Besonderheiten:** 3D-Umgebung ▪ frei wählbare Perspektive ▪ Traditioneller Spielverlauf mit Basenbau

Dark Reign 2


Ein heftiger Kampf um eine Basis.

der Qualität her eher an ein hochklassiges Action- als an ein Strategiespiel erinnert. Hübsche Landschaften, sehenswerte Einheiten, Tag-Nachtwechsel und erstaunliche Spezialeffekte umschmeicheln das Auge. Dahinter verbirgt sich jedoch ein im besten Sinne traditionelles Echtzeit-Strategiespiel, und das betonen die Entwickler auch stolz. Pandemic will zwar das Ganze vorantreiben, aber die Fehler der Konkurenten nicht wiederholen: Wie gewohnt sichert man Rohstofflager (die Ressource heißt Taelon), errichtet Fabriken und Kraftwerke, kurbelt die Einheitenproduktion an, forscht und attackiert den Gegner. Mit Boden-, Luft- und Wasserfahrzeugen bewegen Sie sich durch das Gelände, ohne ständig den Blickwinkel verstellen zu müssen. Nur wer mag, zoomt näher an das Geschehen heran oder verändert die Perspektive. Stolz wurde die eingängige Bedienung der zahlreichen


Links oben befindet sich ein begehrtes Rohstoffvorkommen.

Funktionen demonstriert – der Spieler soll nicht unnötig verwirrt und überlastet werden, sondern nur die sinnvollen Befehle angezeigt bekommen. Chefentwickler Greg Borrud präsentierte sein Baby nicht nur höchstpersönlich, sondern stellte sich anschließend auch noch unseren Fragen. **(tw)**

Interview mit Greg Borrud

PC Player: Strategiespiele gibt es wie Sand am Meer – warum soll ich ausgerechnet Dark Reign 2 kaufen?

Greg Borrud: Nun, wir wollen den Mainstream-Spieler ansprechen, der bislang schon zu Titeln wie Starcraft gegriffen hat, aber auch diejenigen, die flotte Strategie mögen und dabei auf eine gute Optik Wert legen. Wir bieten dem Spieler die neueste Evolutionsstufe der Strategiespiele und haben uns daher deutlich vom ersten Dark Reign entfernt.

PC Player: Was ist denn so revolutionär an Dark Reign 2?

Borrud: Dark Reign 2 soll nicht ganz so »hardcore« sein wie der Vorgänger. Daher haben wir eine Menge verändert. Zunächst wurde das Interface komplett überarbeitet. Wir wollten dem Spieler das Gefühl vermitteln, jede Einheit zu jeder Zeit unter Kontrolle zu haben, ohne dass er Sie ständig auf dem Bildschirm verfolgen muss. Zudem sieht man auf einem Blick, welche Befehle eine angewählte Einheit derzeit überhaupt sinnvoll ausführen kann. Insofern soll sich Dark Reign 2 auch von »Earth 2150« unterscheiden, bei dem die Bedienung viel zu kompliziert ist. Die Stärkeverhältnisse des unterschiedlichen Kriegsmaterials wurden gründlich austariert. Schließlich soll jeder Einheiten-Typ durch eine passende Abwehr in die Knie gehen - also das »Stein-Schere-Papier«-Prinzip. Dark Reign besitzt eine ausgeprägte Hintergrundgeschichte, um den Spieler ins Spiel hineinzuziehen. Folglich gibt es jede Menge geskriptete Ereignisse, also Dinge, die an einer bestimmten Stelle im Missionsverlauf passieren. Durch den einfach zu bedienenden Editor soll Dark Reign außerdem ein Eigenleben in der Spieleszene entwickeln. Ach, und eine aufwändige 3D-Grafik gibt es übrigens auch noch.


Chefentwickler Greg Borrud

»Wir bieten die neuste Evolutionsstufe der Strategiespiele«

PC Player: Aber wenn ich mir Dark Reign 2 so anschaue, wirkt es, bis auf die dreidimensionale Grafik, sehr konservativ - quasi wie klassische Echtzeit-Strategie in 3D, und nur mäßig innovativ ...

Borrud: Nun, wir packen in Dark Reign 2 alles hinein was Sinn macht, und zwar nur wenn es Sinn macht und die Spieler dies erwarten. Und der typische Echtzeit-Spieler erwartet eben Rohstoff-Management, Gebäudebau, Einheitenproduktion und all diese Elemente. Genau das findet man auch bei Dark Reign 2. Hardcore-Spieler werden allerdings nach wie vor viele tiefer gehende Möglichkeiten haben, aber keiner wird gezwungen, die auch zu nutzen.


Höhenzüge erfordern spezielle Taktiken.

PC Player: Gerade Eure aufwändige 3D-Grafik könnte jedoch viele Spieler abschrecken - die meisten derartigen Programme haben bislang Schiffbruch erlitten. Habt Ihr davor keine Angst?

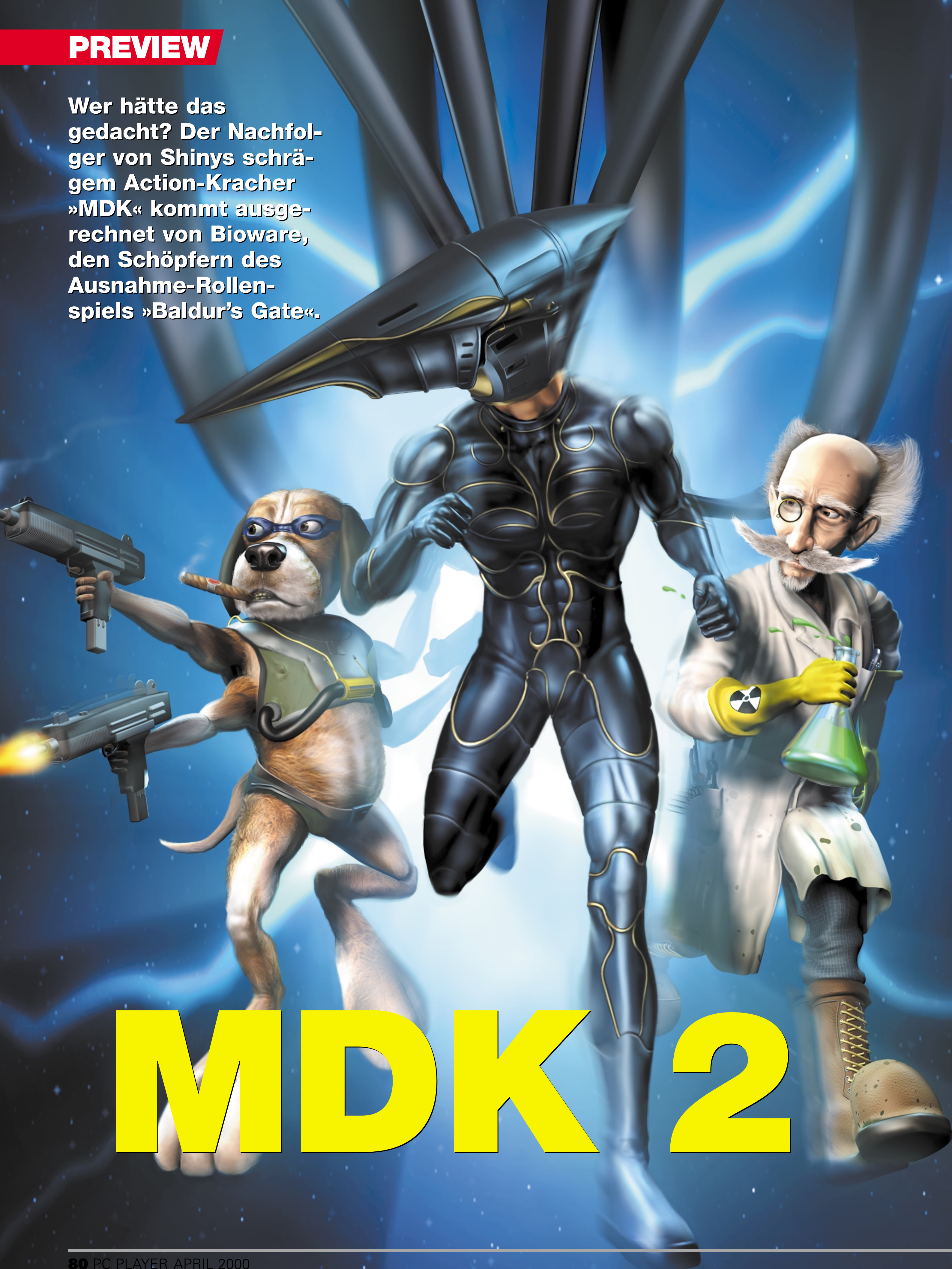
Borrud: Die Leute werden ein Spiel kaufen, wenn es gut ist. Wenn sie merken, dass es trotz 3D-Perspektive prima spielbar ist, werden sie zugreifen. Da mache ich mir keine Sorgen.

PC Player: Ist denn Eure 3D-Engine nicht zu hardwarehungrig?

Borrud: Genau solche Befürchtungen hatten wir auch, deshalb passt sich die Darstellung an die Leistungsfähigkeit des Rechners an. Zudem können Sie selbst den Detailgrad runterschalten.

PC Player: Eure Projekte, egal ob Dark Reign oder die beiden Battlezone-Teile, sind bislang in der Zukunft angesiedelt. Könnt Ihr Euch vorstellen, mal etwas anderes als einen SF-Hintergrund zu wählen?

Borrud: Ein Science-Fiction-Szenario hat schon durchaus seine Vorteile, denn man hat einfach mehr Freiheiten, sich etwas auszudenken, und muss sich nicht streng an historische Vorgaben halten. Natürlich sind auch andere Szenarien denkbar - historische oder im Fantasy-Bereich -, aber ich darf derzeit noch nicht darüber reden. Schließlich kann ein Strategiespiel ja in jeder Epoche angesiedelt sein, in der es Kriege gab.



PREVIEW

Wer hätte das gedacht? Der Nachfolger von Shinys schrägem Action-Kracher »MDK« kommt ausgerechnet von Bioware, den Schöpfern des Ausnahme-Rollenspiels »Baldur's Gate«.

MDK 2

Abwärts mit Gebrüll: Kurt Hectic stürzt sich mit seinem Coil Suit in die Tiefe. (alle Bilder 1024x768, TNT2)



Das Alien im Visier – dieser Schuss trifft den Unhold mitten zwischen die Augen. Unangenehme Sache, das.

SPIELFAKTEN

- **Hersteller:** Bioware/Interplay
- **Genre:** Action-Adventure
- **Termin:** Mai 2000

Besonderheiten: Fulminante, sehr schnelle Grafik ■ Drei Helden, die sich sehr unterschiedlich spielen ■ Witzige Ideen wie ein echter Sternenhimmel ■ Neun umfangreiche Level

Baldur's Gate war nicht das erste Spiel der kanadischen Bioware-Entwickler. Schon 1997 produzierten sie für Interplay die Mech-Ballerei »Shattered Steel«, die sich unverdienterweise nicht zum riesigen Kassenschlager entwickelte.

Etwa zur gleichen Zeit veröffentlichte die Interplay-Tochter Shiny Entertainment das Action-Spektakel MDK. Darin machte ein gewisser Kurt Hectic im Auftrag des wirren Dr. Fluke Jagd auf außerirdische Invasoren, die dem guten Kurt schon mal den nackten Hintern entgegenstreckten. Kurt wehrte sich mit einer damals innovativen Waffe: dem Scharfschützengewehr, das inzwischen in jedem anständigen 3D-Shooter zu finden ist. Und das erfolgreich genug, um die Geschichte in einem zweiten Teil fortzusetzen. Nur: Die Designer haben inzwischen Shiny verlassen und ihre eigene Firma, die Planet Moon Studios gegründet. Dort arbeiten sie heute am Action-Strategie-Mix »Giants«. So kam man auf Bioware, die sich mit Freuden der »MDK 2«-Herausforderung annahmen.



Dr. Fluke Hawkins in Not: Mit etwas Glück lockt der wirre Wissenschaftler seine Verfolger zur Fleisch fressenden Pflanze.

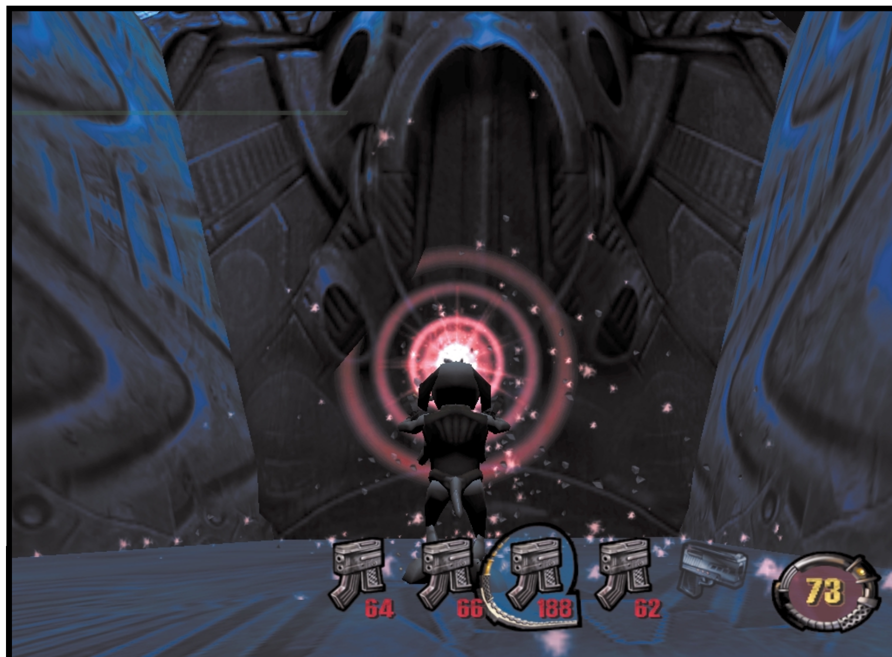
Die Welt ist nicht genug

Die Geschichte von MDK 2 liegt noch weitgehend im Dunkeln. Fest steht, dass sich die Außerirdischen für die im ersten Teil erlittene Niederlage rächen wollen – und dass in neun sehr großen Leveln nicht nur Kurt Hectic, sondern auch sein Boss Dr. Fluke Hawkins und dessen robotischer Hund Max auf Alien-Hatz gehen.

Kurt benutzt dazu wieder seinen berühmten »Coil Suit«, einen Anzug mit eingebautem Fallschirm, eine Knarre mit unendlicher Munition sowie eine praktische Zielvorrichtung für sein Scharfschützengewehr. Unterwegs rüstet er sein Waffenarsenal mit weiteren Schießeisen und Sprengkörpern auf. Bonus-Gegenstände – wie Tarnvorrichtungen oder die Schwarzes-Loch-Granate, die alles in ihrer Umgebung in einen Riss im Raum-Zeit-Konti- →

»Sorgte in der Redaktion für staunend geweitete Münder und Augen«

MDK 2



Bahn frei: Mit vier Knarren ballert sich Roboterhund Max selbst durch die dicksten Wände. Mit Jetpacks schwingt er sich sogar in die Lüfte.

→ nuum zieht – helfen ebenfalls gegen die feindliche Übermacht.

Roboterhund Max besitzt zwei Beine und vier Hände – reichlich Platz für bis zu vier Ballermänner, mit denen er unter den Aliens aufräumt und sogar Türen wie Mauern niederreißt. Als mechanischer Waldi besitzt er auch doppelt so viel Lebensenergie wie Kurt, die er mit Batterien wieder auffrischen kann. Mit Hilfe eines Jetpacks schwingt er sich sogar in die Lüfte, um von dort seine Widersacher unter Beschuss zu nehmen.

Dr. Fluke Hawkins ist der ungewöhnlichste Charakter. Nicht nur, weil er sehr empfindlich auf feindliche Treffer reagiert, sondern weil er selbst keine richtige Waffe besitzt. Stattdessen setzt er seinen Grips


Willkommen bei Dr. Flukes Bastelstunde: Heute bauen wir einen Molotowcocktail.

dazu ein, die seltsamsten Gegenstände aberwitzig miteinander zu kombinieren. So ergibt ein altes Handtuch und eine Pulle Fusel einen Molotowcocktail, mit einem Toaster und einem Laib Brot verteilt der Doc heiße Toast-Scheiben in die Menge.

Das Omen

MDK 2 ist um einiges bunter und fixer als der Vorgänger. Daran ist Biowares brandneue Omen-Engine »schuld«, die unter anderem mit bunter, dynamischer Beleuchtung und in Echtzeit veränderbarer Level-Geometrie protzt. Mit der Eigenentwicklung sehen selbst bekannte Goodies wie der Kurt-Täuschkörper, der die Schüs-

»Bunter und fixer als sein Vorgänger«

Interview mit Greg Zeschuk

PC Player: Greg, Du hast als alter Bioware-Hase schon am Action-Titel »Shattered Steel« gearbeitet – was hast Du und Dein Team dabei gelernt?
Greg: Wie viel harte Arbeit ein Spiel wirklich verschlingt. Bis zum Ende der Entwicklung hätten wir uns nicht träumen lassen, dass wir Woche um Woche nach Bugs suchen und am Feintuning schrauben müssten. Darauf sind wir jetzt vorbereitet. Gegen Ende des Projekts gab es so viel zu tun, dass ein Team-Mitglied zu schreien begann und einfach nicht aufhören wollte – da war uns klar, dass wir es vielleicht etwas übertrieben hatten ...

PC Player: Magst Du keine Rollenspiele?
Greg: Ich liebe sie – das ist in Wahrheit mein Lieblingsgenre. Ich mag sowohl Konsolen- als auch PC-Rollenspiele und nehme sie mir in meiner Freizeit zur Brust, einige wenige Stunden nach langen MDK 2-Arbeitstagen. Mein absolutes Traumspiel war Baldur's Gate. Noch während der Arbeit an Shattered Steel kam meinem Freund Ray Muzyka und mir die Idee dazu, Ray übernahm dann das Projekt. Und wir staunen noch heute, wie sehr Baldur's Gate nach drei Jahren Entwicklung unserer Ursprungsidee ähnelte.

PC Player: Warum jetzt MDK 2? Warum Bioware?
Greg: MDK war einer unserer absoluten Lieblinge – ich hatte es längst durchgespielt, als uns der zweite Teil angeboten wurde. Wir wollten das dann unbedingt, denn wir mögen die Herausforderung, ein Spiel zu machen, das keiner von uns erwartet. Baldur's Gate und MDK 2 sind zwei völlig verschiedene Titel, aber am Ende des Tages sollen beide das Gleiche zeigen: wie sehr uns Qualität und Gameplay am Herzen liegen.


Greg Zeschuk, Produzent von MDK 2.

PC Player: Was gefiel Dir an MDK am besten? Was am wenigsten?
Greg: Ich mochte die Charaktere, die Umgebungen, die Musik und den Humor. Es gibt nichts Schöneres als Gegner, die sich über den Spieler lustig machen. Wir versuchen, ähnliche Albernheiten auch in den zweiten Teil zu packen. Nur die Story kam bei MDK etwas zu kurz. Mit einer spannenden Geschichte wäre es ein riesiger Hit geworden und das wollen wir bei MDK 2 besser machen.



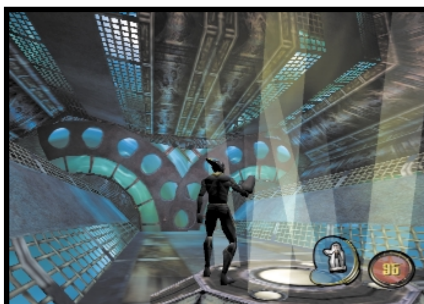
SimWeltraum: Alle Sternbilder sind real – in der Mitte sehen Sie den Planeten Orion.



Soviel zur morgendlichen Rasur – Dr. Flukes Spiegel ist just abgestürzt.

se der Fieslinge auf sich vereint, noch einmal so gut aus. Und drehen Sie die Boxen auf, verursachen heftig krachende Soundeffekte und die treibenden Beats der Hintergrundmusik kräftige Adrenalin-Ausschüttungen. Unsere Preview-Version sorgte in der Redaktion mehr als einmal für staunend geweitete Münder und Augen – wir sind schon jetzt auf die ersten Rollenspiele in Edel-Optik gespannt. »So müsste ein heutiges LucasArts-Adventure aussehen.«, war der Kommentar eines Zuschauers.

Wenn in der Endversion das Level-Design und die schon jetzt gerühmte künstliche Intelligenz der Gegner stimmt, steht allen Action-Freunden im Mai ein echter Knaller ins Haus, der sich einen größeren Erfolg als sein Vorgänger redlich verdient hat. **(ra)**



Was mag hinter dieser Tür lauern?

Auf der PC-Player-CD ...

... dieser Ausgabe finden Sie einen Preview-Player zu »MDK 2«, in dem Sie Biowares beeindruckende Omen-Engine und natürlich die drei Helden Kurt, Max und Dr. Fluke in Bewegung sehen können.



PC Player: Wer kam auf die Idee, alle drei Figuren ins Spiel zu bringen?
Greg: Das komplette Entwicklungsteam. Die meisten Design-Vorschläge stammen aus Diskussionsrunden – es ist sehr schwer, eine einzelne Idee einer bestimmten Person zuzuordnen oder zu sagen, dass einer komplett für das ganze Spiel verantwortlich ist. Ich erinnere mich noch, wie Jim Boone, unser damaliger Interplay-Kontaktmann, auf unserer hässlichen gelben Couch saß und wir gemeinsam überlegten, was an MDK 2 einzigartig sein sollte. Irgendjemand meinte dann: »Wie wäre es, wenn man Kurt, Max und den Doktor spielen würde?« Der Rest ist Geschichte.

PC Player: Und welcher Held ist Dein persönlicher Favorit?
Greg: Ich mag den Doktor, und das nicht nur, weil ich selbst einer bin. Hauptsächlich, weil er eine sehr merkwürdige Figur ist und die neuesten wie ungewöhnlichsten Design-Ideen seit langem repräsentiert. Ein weiterer Punkt: Er ist komplett verrückt – das Gefühl kommt mir bekannt vor.

PC Player: Grünes Blut, tote Aliens, die einfach weggebeamt werden, macht Ihr das extra für uns Deutsche?
Greg: Nein, das ist in allen Versionen so. Sie sind Außerirdische, oder? Die sollten doch grünes Blut haben! Was das Beamen angeht – wir dachten, das wäre eine nette Art, die Gegner verschwinden zu lassen.

»Es gibt nichts Schöneres als Gegner, die sich über den Spieler lustig machen.«

PC Player: Haben schon ein paar Gewalt-Gegner mit Transparenten vor Euren Büros demonstriert?
Greg: Nein, wir wollen in unseren Titeln ja auch nicht bis zum Äußersten und darüber hinaus gehen. Uns liegt mehr daran, eine einzigartige und neue Erfahrung zu erschaffen – nicht bloß eine brutale. In manchen Spielen ist Gewalt angebracht, doch sollten diese nur diejenigen Spieler in die Finger bekommen, die auch damit umgehen können.

PC Player: Die Kritiker liebten MDK, die Käufer reagierten eher verhalten – zumindest in Deutschland. Habt Ihr keine Angst vor dem »Fluch von Shiny«: dass Shiny-Spiele immer ziemlich cool, aber keine riesigen Verkaufsschlager sind?
Greg: Darüber machen wir uns keine großen Sorgen. Unsere Philosophie ist einfach: Wenn wir nur qualitativ hochwertige Spiele produzieren, die wirklich Spaß machen, und sie durch Interviews wie dieses unterstützen, haben die Spiele keine schlechten Chancen. Wir können natürlich keinen Menschen zwingen, sie zu kaufen, aber wir machen alles, damit die Kritiker auch den zweiten Teil lieben – und damit auch der kommerzielle Erfolg nicht ausbleibt.



Vampire: The Masquerade

Rollenspiele erleben gerade einen neuen Boom, Vampire sind mega-in, was läge näher, als beides miteinander zu verbinden?

Ganz sicher ist »Vampire: The Masquerade« schon thematisch ein sehr ungewöhnliches Spiel. Als Vampir wider Willen agieren Sie sowohl im frühen Mittelalter als auch in der Gegenwart.

Sie bereisen Prag, Wien, London und New York (siehe auch PC Player 2/2000). Wir konnten den Obervampir des Entwicklers Nihilistic, Ray Gresko, in einem abgedunkelten Raum zu einem Gespräch stellen:

PC Player: Warum habt Ihr eigentlich vor zwei Jahren Nihilistic gegründet – Ihr wart doch allesamt bei renommierten Spielefirmen?



Ray Gresko, Chef von Nihilistic Software.

Ray Gresko: Du hast recht, wir waren in Lohn und Brot. Ich selbst war bei LucasArts Chefprogrammierer für Projekte wie »Dark Forces« und »Jedi Knight«. Mehrere Kollegen waren ebenfalls bei LucasArts, andere waren mitverantwortlich für »Starcraft« oder haben bei id Software Level entworfen. Wir hatten einfach die Arbeit in übergroßen Teams satt und wollten sehen, was sich mit einem kleinen Trupp hochtalentierter Leute auf die Beine stellen lässt.

PC Player: Warum habt Ihr für Euer erstes Projekt Vampire als Thema gewählt?

Ray Gresko: Wir wollten von Anfang an ein düsteres Rollenspiel mit einem Erzähler-Modus entwickeln, also mit der Möglichkeit, dass ein Spieler selbst eine Geschichte für andere Spieler entwerfen und leiten kann. Wir suchten nach einem Publisher und trafen auf Activision, die gerade die Vampire-Lizenz erwerben wollten. Das passte wie die Faust aufs Auge.

SPIELFAKTEN

- **Hersteller:** Nihilistic/Activision
- **Genre:** Rollenspiel
- **Termin:** 2. Quartal 2000

Besonderheiten: Aufwändige 3D-Grafik ■ Echtzeitkämpfe ■ Zwei Zeitepochen ■ Vier Städte als Schauplätze ■ Erzähler-Modus ■ Umfangreicher Mehrspieler-Modus



Durch die 3D-Grafik soll der Spieler ins Geschehen hineingesogen werden.

PC Player: Und warum wolltet Ihr unbedingt ein Rollenspiel entwickeln, die galten doch vor zwei Jahren als tot?

Ray Gresko: Also, von einem Rollenspiel haben etliche Kollegen und ich schon bei LucasArts geträumt. Doch LucasArts wollte nicht. Dabei hatte »Diablo« demonstriert, wie man durch hervorragende Zugänglichkeit auch in diesem Genre großen Erfolg haben kann. Wir wollten nun einen anderen Ansatz wählen und die bei LucasArts bewährten Zutaten des Geschichtenerzählens, sowie ein gewisse Tiefe in ein Rollenspiel einbauen.

PC Player: Aber warum in 3D?

Ray Gresko: Der Spieler soll sich mitten im Geschehen wiederfinden, und das funktioniert nun einmal am besten in 3D. Wir erzählen ständig eine dramatische Geschichte, und um die glaubhaft und intensiv zu transportieren, muss man oft nahe an die Handlung herangehen.



Die Kleidung der Vampire passt sich der Mode an.

PC Player: Die Kämpfe verlaufen zudem sehr rasant in Echtzeit, durch Anklicken der Gegner – auch das ist nicht der traditionelle Weg ...

Ray Gresko: Das stimmt, aber Vampire sind nun einmal sehr schnelle, dynamische Kreaturen, da wäre ein rundenbasiertes Kampfsystem völlig falsch gewesen. Zugegeben, wir haben uns in dieser Hinsicht von den flotten Kämpfen bei Diablo inspirieren lassen. **(tw)**

COMMANDOS 2

Von STeve Brown & Manfred Duy



Geheimdienstliches Dosier

Nicht zur veroffentlichung bestimmt

MACH HIN ALTER, LÄCHLE IN DIE KAMERA.

TUT MIR LEID, KUMPEL. ICH LACHE NUR IM ANGESICHT DER GEFAHR.

MÄNNER OHNE NERVEN

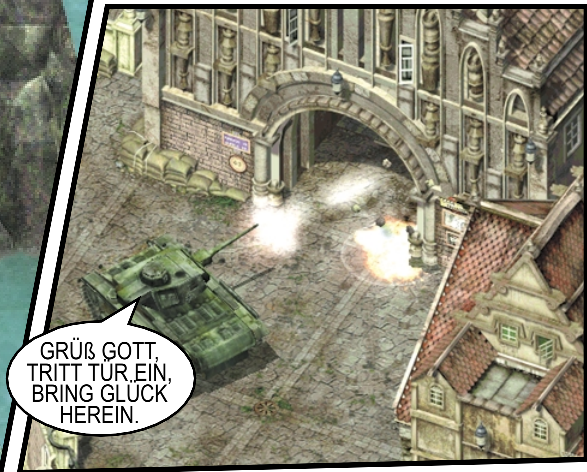
UNSERE PAROLE LAUTET SIEGEN ODER STERBEN

















Ein geheimer Bunker, mitten im besetzten Spanien. Ein hochdekorierter PC-Player-Offizier knöpft sich gerade ein Mitglied des Commando-Teams vor. Der wird von einem harten Lichtstrahl ange-leuchtet und kauert gefesselt auf einem klapprigen Holzstuhl. Seine Kameraden wurden ringsum an die Wand gekettet, in den Händen halten die bedauernswerten Gesellen die neueste Ausgabe der PC Player.

»Also, Gentlemen, was wollen Sie mir jetzt erzählen? Sie (er deutet auf den Mann, der auf dem Stuhl sitzt) sind also der BurschE namens Pyro Technix. Ihnen sind wir doch bereits vor Jahresfrist begegnet. wir erwarten, dass Sie erneut eine Schlüsselrolle in den zum Jahresende anstehenden Commando-Einsätzen übernehmen werden. Na, dann möchte ich mich mal kurz vorstellen. Mein Name ist Duy von der PC Player und ich sag das nur einmal: Die PC Player hasst hohles Geschwätz Und vertrauen Sie mir, wir haben unsere ganz speziellen Methoden, Sie zum Sprechen zu bringen. Schwester Stefanie, ich glaube es ist mal wieder an der Zeit für eine ordentliche Dosis Ihrer Spezialmedizin ...«

Eidos Hauptquartier: Offizielle Vernehmung von Corporal Max »Chicken« Bucket, dem einzigen überlebenden Commando-2-Mitglied. Verantwortlicher Offizier des Verhörs: Colonel I. Dosse.

STRENG GEHEIM

Dosse: Corporal, zunächst einmal müssen wir wissen, wie viele Informationen Sie dem Abschaum von der PC Player weitergegeben haben. Das Commando-2-Projekt ist jetzt seit sieben Monaten in Arbeit und ich würde mir eher meinen imposanten Schnurrbart abrasieren und dem Regimentstrottel Bertie ankleben, als das ganze Unternehmen abzublasen. Mir wurde aufgetragen, die ganze Chose im Herbst anlaufen zu lassen. Ich weiß, es ist eine verdammt unangenehme Sache für einen echten Mann, über so etwas zu sprechen, aber ... hat jemand geplaudert?

Bucket: Pyro, Sir, er ... er konnte einfach nicht anders. Er hat ihnen fast alles erzählt.

Dosse: Verdammt nochmal, und was ist mit unserem Commando-Spezialtraining, bei dem Sie gelernt haben, unter Druck keine Geheimnisse auszuplaudern und selbst unerträgliche Folterqualen auszuhalten ...

Bucket: Sir, es war nicht sein Fehler. Die ... die PC-Player-Bande hat ihn mit knallharten, lupenreinen Fragen in die Enge getrieben. Es war ihm nicht möglich, diesem enormen Druck lange standzuhalten. Es war fast so, als ob er das gesamte Commando-2-Projekt an sie preisgegeben hat. Zu guter Letzt hat er sich dabei fast zu Tode geplaudert.

Dosse: Knallharte Fragen – der arme Junge. Kein Wunder, dass er die Sache vermasselt hat.

Bucket: Sir, er hat sogar das Versteck unserer Aufklärungsfotos verraten. Es war für die PC Player zwar schwierig, den Platz auszubaldowern, aber jetzt hat die Bagage die Bilder eingesackt und will sie für ihre Anhänger in aller Öffentlichkeit zur Schau stellen.

Dosse: Also ist unser gesamter Bluff geplatzt, oder wie?

Bucket: Sir, was bitte meinen Sie mit »Bluff«?

Dosse: Das ist streng geheim Corporal. Letztes Jahr haben wir absichtlich so getan, als ob es einen Maulwurf bei uns gäbe, der heimlich einen Filmmitschnitt von Commando 2 zur E 3 geschmuggelt hat. Der Film sah so phan- ➥

TOP SECRET

tastisch aus, dass der Feind einfach annehmen musste, das komplette Material wäre irgendwie getürkt gewesen. Denn das tatsächliche Programm konnte doch unmöglich so imposante Animationen und revolutionäre Interaktionsmöglichkeiten bieten. Jetzt aber weiß die PC Player, dass dies alles zutrifft – ich spucke auf deren miese Methoden. Es ist sicherlich hart mein Sohn, aber Sie müssen sich an alles erinnern, was Pyro dem Gegner verraten haben könnte. Der erste Schritt, einer Gefahr zu entkommen ist immer noch, sie überhaupt zu erkennen – und mir scheint, dass die PC Player hier einige Gefahrenherde für uns entzündet hat.

Bucket: Das fürchte ich auch, Sir. Zunächst mal wissen sie über die Zusammensetzung des Teams Bescheid. Und damit meine ich nicht nur die bekannten Figuren wie etwa den Green Beret Jack »Butcher« O'Hara, den Marine James »Fins« Blackwood, den Fahrer Samuel Brooklyn, den Pionier Thomas »Firemen« Hancock, den Scharfschützen Sir Francis »Duke« Woolridge und den Spion Rene »Frenchy« Duchamp. Sie wissen auch alles über unsere Neuankömmlinge. Pyro hat leider ausgeplaudert, dass sich ein Dieb dem Team anschließen wird, der die Fähigkeit besitzt durch Fenster in fremde Gebäude zu spähen, und nützliches Equipment klaut. Die wissen außerdem, dass Natasha – die bereits in früheren Einsätzen (Anm.: Codename »Im Auftrag der Ehre«) dabei war – wieder mitmischt. Die PC Player weiß sogar von unseren Plänen, einen abgerichteten Hund einzusetzen, der unseren Kommandotrupp begleiten soll, um zwischen den Mitgliedern Gegenstände auszutauschen oder wie ein Bernhardiner Erste Hilfe zu leisten.

Dosse: Naja, es hätte auch schlimmer kommen können. Etwa wenn Pyro nicht dichtgehalten hätte in punkto ...

Bucket: ... weitaus variablerer Einsatzfähigkeit der einzelnen Mitglieder? Ich fürchte, dass sie das leider auch schon wissen. Pyro hat deutlich erklärt, dass die Mitglieder des Kommandotrupps neuerdings gemeinsame Fähigkeiten haben, dabei aber trotzdem unterschiedliche Spezialfähigkeiten besitzen. Sie wissen, dass beispielsweise nur unser Marine tauchen, aber jeder bis zu einem gewissen Grad schwimmen kann. Die haben auch geschnallt, dass nun jeder einen Führerschein besitzt, aber bestimmte Fahrzeuge nach wie vor nur von einem Spezialisten bedient werden können oder Panzer sogar zwei Fahrer benötigen. Pyro hat sogar verraten, dass sich die Truppe vor dem Einsatz mit variablen Zusatzfähigkeiten ausrüsten lässt. Er ist dabei bis ins Fahrzeug-Detail gegangen, hat von Jeeps und Kettenfahrzeugen gesungen. Auch über die verbesserte Grafik-Engine und Bedienbarkeit, die unter anderem einen weitaus leichteren Umgang mit der Truppe erlaubt - wissen die alles. Jeeps, welche in die Luft hüpfen, wenn sie über einen steinigen Weg fahren, verräterische Spuren, die zu sehen sind, wenn man den Panzer frei durchs Gelände bewegt und das Zittern, das durch so ein Stahlmonster läuft, wenn man einen Schuss abfeuert - ist denen alles bekannt. Die haben sogar von unserem Plan Wind bekommen, lautlose Fortbewegungsmittel wie etwa Fallschirme einzusetzen.

Dosse: Überblickt der Feind auch den ganzen Umfang der neuen Fähigkeiten unseres Spezialtrupps?

Bucket: Auch hier befürchte ich leider das Schlimmste, Sir. Pyro hat denen von unseren Trainingscamps erzählt, die vor dem Einsatz besucht werden müssen, damit unsere Jungs ihre Fähigkeiten verbessern und den Umgang mit Objekten üben können, die sich in Innenräumen befinden. Denn wir wissen ja – und der Gegner nun auch – dass Gebäude neuerdings betretbar sind, und wir an einem 360-Grad-Rundumblick basteln. Dies erlaubt der Truppe bekanntermaßen, auch innerhalb der Gebäude zu agieren und sich die detaillierte Inneneinrichtung nutzbar zu machen, etwa nach Räumlichkeiten mit hohen Fenstern Ausschau zu halten, um dort einen Scharfschützen zu postieren. Pyro demonstrierte ihnen sogar, wie der Blickwinkel vom Innenraum zur Außenlandschaft umschaltet, wenn sich der Scharfschütze heimlich aus dem Fenster lehnt und einen Feind ins Visier nimmt.

STRENG GEHEIM







ERINNERN SIE SICH AN DEN KRIEG?

Pyro wollte beim Missions-Design sowohl ein paar Kintopp-Streifen wiederbeleben als auch einige historische Missionen nachstellen. Unter den offensichtlich geborgten Szenarien befinden sich: **The Big Escape**, bei dem es um den Bau eines Fluchttunnels geht. **Die Brücke am River Kwai** ist eine ziemlich genaue Nachstellung der Dschungel-Landschaft des gleichnamigen Films (wenngleich die Brücke aus Eisen und nicht aus Bambus war). Bei **Der Soldat James Ryan** retten Sie alliierte Truppen und organisieren die Verteidigung eines Dorfes vor anrückenden Feinden. Von **Hannibal Brooks** entstammen ebenfalls ein paar Ideen, etwa wenn es auf den taktischen Einsatz von Elefanten ankommt. Die **Colditz Geschichte** ist eine historische Festung, die bis ins Detail nachgebaut wurde. Die Fülle an Einrichtungsgegenständen innerhalb des Gebäudes trieb die Entwickler in den Wahnsinn. Die **Kanonen von Navarone** sind hier zwar im pazifischen Raum statt im Mittelmeer angesiedelt, aber die Aufstellung der zu sabotierenden gigantischen Kanonen auf überhängenden Klippen entspricht dem cineastischen Vorbild.











FREUND ODER FEIND?

Eine neue Mehrspieler-Option ermöglicht es, dass zwei von Mitspielern betreute Teams gegeneinander antreten, etwa wenn die eine Seite einen Hügel verteidigen und die andere diesen angreifen muss. Dies ist nur ein kleines Beispiel der sehr unterschiedlichen Mehrspieler-Szenarien, bei denen auf Wunsch auch zwei verbündete Teams gegen die Streitkräfte des Rechners antreten dürfen.



DIE COMMANDO-LISTE

Die detaillierten Animationen und die schiere Vielzahl möglicher Interaktionen gehen bei Commandos 2 eine ideale Symbiose ein. Ziel war es, dem Spieler zu erlauben, überall dahin gehen zu dürfen, wo er auch hinwill. So ist es beispielsweise möglich, Telegrafenmasten zu erklimmen und sich wie ein Affe an dessen Leitungen entlang zu hangeln. Wenn Sie schnell aus einem Gebäude flüchten müssen, können Sie durchs geschlossene Fenster springen und dabei das Glas zerschmettern. Praktisch jeder Gegenstand besitzt einen ungewöhnlich hohen



Grad an Detailgenauigkeit. Das Repertoire reicht von klappernden Panzerluken bis hin zu den Pausen zwischen Nachladen, Zielen und Feuern.
Das Resultat ist eine ungewöhnlich detailverliebte Präsentation, die sogar noch mehr Authentizität atmet und Atmosphäre versprüht als sein populärer Vorgänger.

Dosse: Bitte sagen Sie mir jetzt, dass die glauben nur unser Scharfschütze wäre dazu fähig, so eine Aktion durchzuführen.

Bucket: Sorry, Sir, aber die haben auch alles über den Austausch von Gegenständen herausbekommen. Ihnen wurde gezeigt, wie zwei Spezialisten zusammenkommen, um Gegenstände und Waffen auszutauschen – vorausgesetzt sie haben noch etwas Stauraum in ihren Tornistern. Pyro ist sogar noch einen Schritt weitergegangen und hat verraten, dass unser Team in verschiedenen Missionen unterschiedlich ausgerüstet werden darf. Entweder indem die Ausrüstung vor dem Einsatz manuell verteilt wird, oder indem die Truppe mit vorgegebenem Standard-Equipment seinen Einsatz angeht. Auch die andere Möglichkeit, nämlich sich während des Einsatzes mit Ausrüstungsgegenständen zu armieren blieb denen nicht verborgen.

STRENG GEHEIM

Dosse: Und glauben die immer noch, dass unsere Jungs nach dem Training kampfbereit sind?

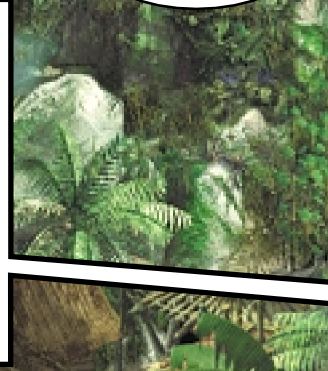
Bucket: Sir, Pyro hat sie darüber informiert, dass die ersten drei Missionen nach dem Training über eine Lernkurve verfügen und dass wir erst dann von der Truppe Höchstleistungen erwarten – denn die danach folgenden Aufgaben können nur von ganzen Männern bewältigt werden. Natürlich führt die pure Vielzahl der einsetzbaren Gegenstände und Waffen, an denen wir momentan arbeiten dazu, dass mehrere unterschiedlich schwierige, taktische und strategische Vorgehensweisen möglich sind.

Dosse: Na, dann schätze ich Mal, dass der Feind ziemlich gut über die Details unserer Pläne im Bilde ist.

ICH STEHE NICHT AUF GUMMI, ICH BIN EIN FROSCH-MANN.

ACHTUNG!

GOTT IM HIMMEL. ER BRÜLLT DENN HIER SO RUM.







NOCH IN ARBEIT ...

- Aufgabengebiet des neuesten, vierbeinigen Teammitglieds.
- Die Überarbeitung etlicher Animationen der Charaktere.
- Das Fein-Tuning der einzelnen Missionen.
- Die Ausbalancierung der Mehrspieler-Einsätze.



Bucket: So ist es Sir. Die rechnen mit Commando-Einsätzen und das nicht nur in Nordeuropa, sondern auch in Afrika, im pazifischen Raum und sogar in China. An China, mit all seiner Geschichte und dem dort einsetzbaren Spezial-Equipment zeigten sie übrigens besonderes Interesse. Die sind nun auch über all unsere strategischen Ziele informiert, wie etwa den im Eis steckenden Zerstörer, den funktionsfähigen Flugzeugträger, die U-Boot-Basis, das japanische Gefangenenlager, die Eisenbahnbrücke über den River Kwai und das Schloss Colditz. Pyro war auch ganz wild darauf, ihnen alles über die nun in vier wählbaren Perspektiven anzeigbaren isometrischen Außenwelten zu erzählen. Er verriet, dass dadurch das Terrain jede Menge landschaftliche Besonderheiten aufweist, die sich strategisch ausnutzen lassen – und es dadurch auch nicht mehr vorkommt, dass sich die eigenen Leute hinter Mauern, Bäumen und Häusern versehentlich unsichtbar machen.

Dosse: Und was ist mit unseren geheimdienstlichen Berichten? Was die Gegner-Intelligenz anbelangt, wissen die, was wir wissen?

Bucket: Sir, die wissen, was wir wissen. Und dank Pyro bis in die kleinste Kleinigkeit. Etwa dass die Außengelände überaus detailreich und mit nützlichen Deckungsmöglichkeiten übersät sind, dass unsere Leute sogar obere Stockwerke von Gebäuden in Beschlag nehmen, sich aus Fenstern lehnen oder springen können und die Intelligenz der Gegner erheblich zugenommen hat. Denn durch ein neues 3D-Logik-System, bemerkt der Feind nun auch Dinge und Aktionen, die vorher außerhalb seiner Reichweite und Wahrnehmungsfähigkeit lagen. Der Gegner merkt sich landschaftliche Besonderheiten wie etwa ein herumstehendes Benzinfass und wird misstrauisch, falls dieses plötzlich fehlen sollte.
Pyro erzählte denen, dass der Feind in so einem Fall zu dem Punkt sprinten wird, an dem er unseren Einsatztrupp zum letzten Mal gesehen hat. Pyro erläuterte, dass der Gegner nun eine kleine Pause zwischen Zielen und Feuern einlegen muss, und auch Zeit zum Nachladen braucht. Aktionen die uns wertvolle Zeitvorteile für die Flucht einbringen könnten.

Dosse: Und unser neues taktisches Training: Hat Pyro das mit denen komplett durchexerziert?

Bucket: Zur Hölle ja, Sir. Der Feind weiß genau Bescheid über die aufgesplitteten Missionen. Sie wissen, dass es bei vielen Aufträgen einen neuen taktischen Blickwinkel gibt. Gemäß unserer aktuellen Direktive erfordert die erste Hälfte der Einsätze eine komplett andere strategische Vorgehensweisen als die zweite. Pyro hat dies sogar anhand einiger Beispiele veranschaulicht. Er beschrieb, wie das Commando-Team etwa mit einer verdeckten Gefangenenbefreiung beginnt und dann mit einer Defensiv-Aktion fortfährt. Die haben Pyro so unter Druck gesetzt, der hat auch all die neuen Befehle verraten, die wir unserem Team spendiert haben. Egal, ob

STRENG GEHEIM

es um Erste-Hilfe-Leistung geht, Konterattacken, alliierten Kräften rudimentäre Befehle wie etwa bewachen, beschützen oder verstecken zu geben – die wissen jetzt wirklich alles.

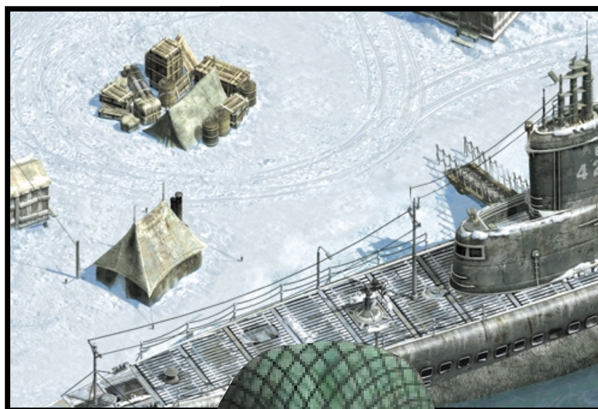
Dosse: Dies dürfte wohl das Ende unseres so sorgfältig geplanten Überraschungsangriffs sein.

Bucket: Nun, zumindest der Anfang des Endes, Sir. Pyro ist nämlich auch noch auf Details der geplanten Überfälle eingegangen. Der protzte geradezu damit, dass Natasha etwa einen feindlichen Patrouillenführer ausschalten könnte, dann – während der Feind sie ins Visier nimmt – kurz pausiert, um schließlich im richtigen Moment zu flüchten. Er beschrieb, wie die anderen Commando-Mitglieder zur gleichen Zeit einen alliierten Stoßtrupp ausfindig machen und diesen dazu bringen, sich in einem leer stehenden Gebäude zu verbergen. Und dass die dort den überraschten Gegner unter Beschuss zu nehmen, während dieser nichtsahnend unserem vorbeieilenden Lockvogel Natasha hinterher jagt.

Dosse: Verflixt und zugenäht. Gibt es eigentlich irgendetwas, was Pyro der PC Player nicht gesteckt hat.

Bucket: Ja, immerhin hat er denen nichts von dem geplanten Einsatz von Elefanten erzählt.





ALT RAUS, NEU REIN TEIL 2

- Die voraussichtliche Spielzeit beträgt insgesamt rund 60 Std.
- Keine nervigen Ladezeiten mehr beim vorzeitigen Scheitern einer Mission.
- Variable Lösungsmöglichkeiten, Missionen mit Unter- und Verteidigungsaufträgen.
- Liebevolle Detailarbeit an praktisch jeder Figur und jedem wichtigen Gegenstand.
- Interaktion mit fast jedem Gegenstand möglich.
- Unterschiedliche Reaktionen des Gegners führen zu multiplen Lösungen.



WAHRLICH ELEFANTÖS

Es dürfte einige unsere Leserinnen sicherlich nicht entzücken, aber die Künstliche Intelligenz der Elefanten wurde 1:1 vom einzigen weiblichen Teammitglied Natasha übernommen. So weigern sich die Dickhäuter etwa eine Brücke zu überqueren und müssen erst mit den geeigneten Mitteln (etwa einem lauten Pistolenschuss) dazu ermutigt werden. Elefanten können zudem auch als Ersatz-Vehikel hergenommen werden.







ALT RAUS, NEU REIN



Der überraschende Zusammenstoß mit feindlichen Kräften ist nun nicht mehr zwangsweise tödlich: Durch schnelle Flucht etwa oder die widerstandslose Gefangennahme lässt sich das vorzeitige Missions-Ende oftmals vermeiden. Weitere fundamentale Änderungen im Vergleich mit dem Vorgänger:

- Sie können fast jedes Gebäude und praktisch sämtliche größeren Fahrzeuge, Schiffe und Flugzeuge betreten.
- Die vier wählbaren Blickwinkel in der Außenwelt und die Möglichkeit, sich innerhalb der Gebäude um 360-Grad zu drehen verbessern den Überblick enorm.
- Die Commando-Mitglieder dürfen Gegenstände untereinander austauschen.
- Mehrere Commando-Mitglieder haben einige identische Eigenschaften, wie etwa Schwimmen oder das Bedienen von Spezial-Fahrzeugen.
- Neue Schauplätze wie insbesondere China und der pazifische Raum sorgen für Abwechslung.
- Dem Team wird wahrscheinlich ein nützlicher Wachhund beigesellt.
- Die gegnerische Intelligenz wurde erheblich verbessert.
- Realistische Bedienung von Fahrzeugen.





STRENG GEHEIM

Dosse: Wie? Was soll das nun wieder sein?

Bucket: Nun, das ist ein fettes, graues Riesenvieh mit schlaffen Hängeohren, einer gartenschlauchartigen Nase und einer Heidenangst vor Mäusen – aber das tut wohl momentan nichts zur Sache. In den Pazifik-Missionen treten einige dieser Riesenrüssler auf und unser Team muss sich deren Fähigkeiten taktisch nutzbar machen. Pyro gab mir den kleinen Tipp, dass unsere Leute sogar in der Lage sein werden, Elefanten zu reiten und diese in den Kampf zu führen.

Dosse: Naja, das alles hab ich mir schon gedacht. Gibt es sonst noch etwas, das Pyro vergessen hat zu erwähnen?

Bucket: Er hätte vielleicht noch etwas auf das Timing, das bei etlichen Aufträgen erforderlich ist eingehen können. Ich glaube mich zu erinnern, dass auch die jeweilige Tageszeit, an denen bestimmte Aktionen durchgeführt werden manchmal wichtig ist. Die anbrechende Dunkelheit etwa kann so manchen Auftrag platzen lassen – oder aber erst ermöglichen.

Dosse: In Ordnung, Corporal, aber eine Sache noch – wie sind Sie eigentlich davongekommen?

Bucket: Nun Sir, ich habe die Gelegenheit wahrgenommen, als Herr Duy damit anfing, umliegende Höhlen nach dem Elefanten abzusuchen, den wir zu Anschauungszwecken ...

Dosse: Danke, das genügt, Bucket. Wegtreten!

Allegiance

Mit diesem ambitionierten Titel schickt sich Microsoft an, nach der Erde auch den Weltraum zu erobern. Mit halben Sachen gab sich diese Firma halt noch nie zufrieden.

SPIELFAKTEN

- **Hersteller:** Microsoft
- **Genre:** Online-SF-Simulation
- **Termin:** April 2000

Besonderheiten: Spieler-Kooperation wichtig ■ Unterschiedliche Aufgaben ■ Ausgefeilter Strategiepart ■ Tolle Atmosphäre ■ Infos: www.allegiance.com und www.spacezone.de

Zunächst die schlechte Nachricht: Im Jahre 2140 wird auf der Erde ein Asteroid einschlagen, riesige Flutwellen werden den Großteil unserer Nachkommen vernichten, selbst der für seine 185 Jahre noch erstaunlich jugendlich wirkende Bill Gates kommt ums Leben.

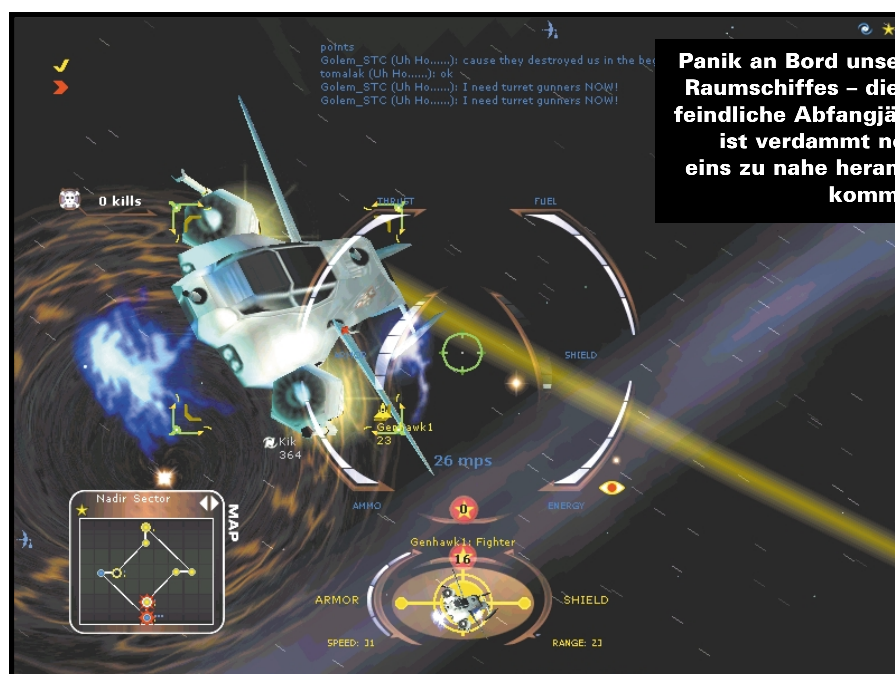
Der Rest der Menschheit wird Raumschiffe bauen, mit ihnen das Weltall erforschen und sich untereinander bekämpfen. Und nun die gute Nachricht: Diesen spannenden Konflikt können Sie schon bald per PC vorwegnehmen. Auf einer schnuckeligen Präsentation in München zeigten uns die Verantwortlichen voller Stolz, was in ihrer reinen Online-Weltraumsimulation alles möglich sein wird.

Wing Commander?

Auf den ersten Blick sieht »Allegiance« etablierten Weltraum-Shootern wie »Wing Commander 5« oder »Freespace 2« zum Verwechseln ähnlich. Sie sitzen im Cockpit eines Raumschiffs, fliegen Feinde an



Je nach Forschungsschwerpunkt verläuft das Spiel anders.



Panik an Bord unseres Raumschiffes – dieser feindliche Abfangjäger ist verdammt noch eins zu nahe herangekommen.

(keine Computergegner, sondern echte, intelligente Menschen) und senden Ihnen als braver Weltraumkapitän sogleich ein paar höfliche Raketen- oder Laserstrahlengrüße. Der einfachste der drei Spiel-Modi, das »Combat-Game«, besteht aus nicht mehr als simplem Kampf Raumschiff gegen Raumschiff. Wenn man sich an die Steuerung gewöhnt hat und die beiden komplexeren Spielstufen auswählt, werden die typischen Charakteristika, die nur ein Online-Spiel besitzt, aber deutlicher.

Im »Command-Game« spielen Sie in einer Mannschaft, die aus drei bis 15 Personen besteht, gegen bis zu fünf vergleichbare Gruppen. Und im »Conquest-Game«, das nur in der offiziellen Microsoft-Zone stattfindet, dürfen sich bis zu 200 Spieler in noch größeren Allianzen tummeln. Jedes Mitglied verbessert dann mit bestandenen Missionen seinen militärischen Rang, gewinnt Orden und kann an speziellen Turnieren teilnehmen, von denen Microsoft alle paar Wochen neue anbieten will. Bei beiden Spiel-Modi kommen außerdem ein relativ komplexes Ressourcenmanagement und fünf Technologiezweige hinzu. Je nachdem, ob der Bereich Waffen, Expansion (Verteidigung eroberter Gebiete), Kampfschiffe, Schlachtschiffe oder Heimatbasis (Infrastruktur) als Erstes ausgebaut wird, ändert sich auch die Strategie der entsprechenden Mannschaft.

»Bis zu 200 Spieler pro Schlacht.«



Treffer, versenkt: Eine Flammenkorona deutet unseren Abschuss an.



Mit Hilfe dieser dreidimensionalen Karte gibt der Kommandant seine Anweisungen, entsendet Kundschafter und beobachtet so den Feind.

Die vier Allegiance-Gruppen

Jedes Team kann sich für eine Ausrichtung entscheiden, die das Spielvorgehen entscheidend bestimmt.



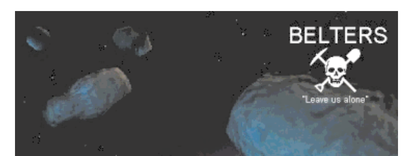
Die Gigacorp glaubt an Vorsprung durch Wirtschaft: Mit ihr fällt es leicht, einen ökonomischen Vorsprung zu erringen.



Die straff organisierten Militaristen der Iron Coalition besitzen die besten Waffen.



Die Bios entsprangen einem genetischen Experiment und haben besondere Tarnmechanismen.



Nur auf offiziellen Microsoft-Servern gibt es eine vierte Gruppe, die Belters. Diese Weltraum-Piraten sind darauf spezialisiert, feindliche Raumschiffe oder Stationen zu kapern.

Jedem Tierchen sein Pläsierchen

Die Aufgaben, die Sie in den beiden größeren Varianten erwarten, sind denkbar unterschiedlich. Jedes Team besitzt einen Kommandanten, der nicht aktiv an Schlachten teilnimmt, sondern die ganze Zeit über einer dreidimensionalen Karte brütet und seinen Leuten Anweisungen gibt. Er entscheidet, welches Sternensystem angeflogen und erobert, oder welche Technologie als Nächstes erforscht wird. Eine schwierige Aufgabe, die Einsteiger hoffnungslos überfordert und die nur von erfahrenen Weltraum-Bären übernommen werden sollte.

Eine Sprosse tiefer auf der Karriereleiter steht der Befehlshaber eines Kreuzers oder eines anderen Schlachtschiffs (es wird 16 verschiedene dieser Weltraum-Giganten geben). Dieser Unterkommandant steuert ein Raumschiff, an den Kanonentürmen hocken je nach Modell bis zu vier andere Spieler und sorgen dafür, dass die Umgebung auch immer ausreichend durch Laserfeuer erhellt wird. Stehen nicht genug Kollegen zur Verfügung, kann man die Gegend auch ohne Kanoniere unsicher machen. Ängstliche Feinde merken vielleicht nicht, dass man ein Riese ohne Zähne ist und ergreifen die Flucht.


Mutter Erde tut sich in ihrer Rolle als Hintergrundpanorama noch etwas schwer.


Die Interaktion mit Mitspielern per Funkspruch sorgt bei Allegiance für knisternde Atmosphäre.

Bevor man sich als Pilot eines einfachen Kampfschiffes (18 verschiedene Modelle) mit einem Schlachtschiff einlässt, vertraut man lieber auf eine große Übermacht. Wird man abgeschossen, ist das Spiel zwar nicht vorbei, man findet sich aber in einer Rettungskapsel wieder, die Kurs auf die nächste eigene Basis nimmt. Und ist diese weit entfernt, kann die Heimreise lange dauern. Das Unterhaltungsprogramm an Bord der Kapseln soll übrigens nicht das Beste sein ...

»Sportlicher Wettbewerb.«

Aufregend

Man kann die Allegiance-Missionen gerade im komplexesten Spiel-Modus mit einem sportlichen Wettbewerb vergleichen. Wie in einer Meisterschaft zieht man von Mission zu Mission, verbessert seine Fähigkeiten und lernt seine Teamkameraden besser kennen. Die Verantwortung für die eigene Gruppe treibt den Adrenalinspiegel in Höhen, die in normalen Single-Playerspielen unerreichbar sind. Wer als Kommandant versagt, und nicht nur für seine eigene Niederlage, sondern auch für die seiner Leute verantwortlich ist, fühlt sich danach in der Regel miserabel. Um so größer ist im Gegenzug die Freude über ein gelungenes Manöver. Zahlreiche, standardisierte Funksprüche, die auf Tastendruck abrufbar und alle mit Sprachausgabe unterlegt sind, machen die Sache außerdem erstaunlich lebendig. Kompliziertere Botschaften können Sie per Tastatur eintippen. **(uh)**

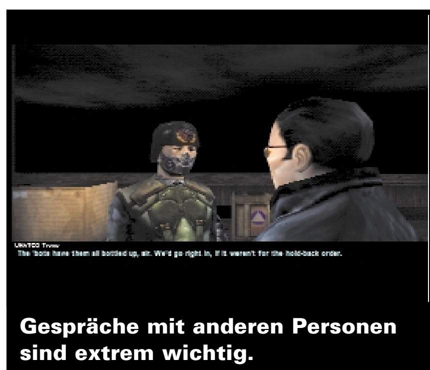
Deus Ex

Warren Spector schlägt wieder zu: Der Vater von Legenden wie »Ultima Underworld« und »System Shock« hatte bei einer Stippvisite in Hamburg sein neuestes Werk im Handgepäck.

SPIELFAKTEN

- **Hersteller:** Ion Storm/Eidos
- **Genre:** Action-Rollenspiel
- **Termin:** April 2000

■ **Besonderheiten:** Interessanter Genre-Mix ■ Unreal-Tournament-Grafik-Engine ■ 13 Missionen ■ Weitgehende Handlungsfreiheit ■ Über 100 simulierte Personen


Gespräche mit anderen Personen sind extrem wichtig.


Ihre Kameraden unterstützen Sie automatisch.

Glauben Sie mir, nichts geschieht zufällig: Wenn ein Flugzeug abstürzt, so sollen damit bestimmte Personen ausgeschaltet werden. Ereignet sich ein Stromausfall, dann soll Ihnen der Erhalt einer die Weltverschwörung erklärenden E-Mail unmöglich gemacht werden.

Und wenn ein bekannter Spieledesigner ein Programm über eben solch eine Weltverschwörung entwickelt so geschieht dies nur, um die Wahrheit zu verschleiern und die Menschheit durch solch ablenkende Unterhaltung in falscher Sicherheit zu wiegen.

Sie meinen, solche Gedankengänge zeugen von Paranoia? Richtig, denn wie sollen Regierungen die noch nicht einmal Parteispenden fachmännisch in schwarzen Kassen verschwinden lassen können, derartige Kunststücke koordinieren. Wenn Sie dennoch gerne einmal eine globale Intrige aufdecken möchten, sollten Sie sich »Deus Ex« vormerken. Warren Spector, seines Zeichens Projektleiter dieses Titels kommt schließlich aus Amerika – dem Land, in dem ein bedeutender Teil der Bevölkerung noch immer mit einer Invasion durch UNO-Streitkräfte rechnet, um eine allgemeine Krankenversicherung und ähnliches Teufelszeug einzuführen. Er sollte also wissen, mit welchem Thema er uns da beglückt. Darüber hinaus hat Warren Spector allerdings noch ein paar andere Qualifikationen zu bieten, die jeden Spieler aufhorchen lassen sollten: Als Schöpfer von »Ultima Underworld« und »System Shock« bewies er früh, welches Potenzial in 3D-Spielen steckt. Zuletzt war er lange Zeit in die Entwicklung von »Dark Project: Der Meisterdieb« involviert.

»Über 100 Personen mit Eigenleben.«


Warren Spector gibt Fersengeld.

Alle Tauben fliegen hoch

Auch diesmal ist der Anspruch groß, den er an sein eigenes Projekt stellt: Es möchte die Spielwelt möglichst realistisch simulieren und dem Spieler einen großen Handlungsspielraum lassen. Jeder Gegenstand soll manipuliert und auch für kreative Lösungen benutzt werden können. Das letzte Programm mit diesem Ansatz war das Jurassic-Park-Drama »Trespasser« und scheiterte kläglich. Spector ist dennoch optimistisch, zumal er viele seiner ursprünglich besonders ambitionierten Ideen auf ein praktikables Maß zurechtgestutzt hat. Zwar bereist man im Verlauf der 13 Missionen und dem Tutorial Städte auf mehreren Kontinenten, doch wurde von Ihm geschickt jeweils nur ein kleines Areal gewählt und simuliert, in dem Sie sich bewegen dürfen.

Beim ersten Einsatz findet man sich auf »Liberty Island« wieder, jener winzigen New Yorker Insel, auf der die Freiheitsstatue in den Himmel ragt. Sie stecken in der Haut von J.C. Denton, einem talentierten Spezialagenten im Auftrag der Regierung, der eine seltsame Geiselnahme beenden



Die Fähigkeiten lassen sich um drei Stufen steigern.


Dieser Kanal fließt durch eine asiatische Metropole.

soll. Kurz nach der Ankunft tritt Dentons Bruder auf Sie zu und weist Sie in die Situation ein. Zudem möchte er wissen, ob Sie die Verbrecher lieber durch einen Blitzangriff überrumpeln wollen, oder sich deutlich gewaltloser in das Entführerlager einschleichen möchten.

Gespräche sind bei Deus Ex ausgesprochen wichtig, und so wurde großer Wert auf lippensynchrone Sprachausgabe gelegt. Über 100 Personen können Sie im Verlauf der Handlung begegnen, die zudem ein Eigenleben besitzen. Hinzu kommen zahllose Tauben, die öfters in Ihrer Nähe unvermutet hochflattern – sehr unangenehm, wenn man eigentlich nicht gesehen werden möchte.

Jedem das Seine

Tarnen und täuschen ist ein Hauptelement, zumal Sie zu Beginn den Umgang mit der Schusswaffe nicht besonders gut beherrschen. Unfreiwillig und höchst anschaulich demonstrierte dies der Meister Warren Spector bei der Vorführung von Deus Ex: Mehrfach ergriff er vor anrückenden Gegnern panisch die Flucht, da er seinen Fähigkeiten nicht traute und schon wenige Treffer das Leben seines digitalen Alter Egos auslöschen können. Spector erklärte rasch, dass bei Deus Ex jeder seinen eigenen Stil entwickeln darf – wer gerne in der Gegend herumballert und Probleme direkt löst, kann dies genauso ausleben wie eine vorsichtige Natur, die den meisten Schusswechseln aus dem Weg geht.

Daher ist es enorm wichtig, welche der elf Fähigkeiten Sie im Spielverlauf gezielt steigern. Das Spektrum reicht dabei vom Knacken versperrter Schlösser über Computerkenntnisse bis hin zum Umgang mit den etwa 20 Waffenarten. Ihr Können lässt sich um drei Stufen steigern, doch selbst Laien dürfen sich trotz mangelnder Fachkenntnisse in allen Bereichen versuchen, wenngleich die Erfolgschancen geringer sind. Trotz dieses rollenspielartigen Einschlags beharrt Spector darauf, kein Rollenspiel geschaffen zu haben. Vielmehr wollte er eine bestimmte Geschichte erzählen, eine Geschichte für Erwachsene. Daher wählte er auch reale Schauplätze in der nahen Zukunft als Szenario aus. Die Spieler sollen sich rasch zurechtfinden und mit der Geschichte identifizieren. Der Identifikation dient auch die Ich-Perspektive, mit der die 3D-Umgebung und das Geschehen viel unmittelbarer wahrgenommen werden.

»Warren Spector ergriff die Flucht.«


Greifen Sie ruhig ein, um einen Unschuldigen zu retten.


Das Mündungsfeuer der Waffen sollten Sie nicht zu lange bewundern.


Das Brecheisen können Sie bei Kameraden ruhig wegstecken.

Das Ende der Tiefkühlpizza

Die Geschichte des mit Cyber-Implantaten ausgestatteten Helden soll den Spieler laut Warren Spector für durchschnittlich 35 Stunden in Beschlag nehmen. Bewusst will man auch wenig erfahrene Spieler ansprechen, die sich von der Hintergrundgeschichte rund um ein finsteres Geheimnis hinter den Kulissen der fiktiven Realität angezogen fühlen. Tatsächlich erinnert die Rahmenhandlung rund um eine verheerende Seuche und das teure Heilmittel Ambrosia eher an eine Mischung aus James-Bond-Filmen und »Blade Runner«.

Seien Sie übrigens beruhigt – eine Weltverschwörung gibt es nicht, und dass Ihnen jedesmal einer das letzte Exemplar Ihrer Lieblings-Tiefkühlpizza vor der Nase wegschnappt ist wirklich Zufall – niemand will Sie fertig machen, Ehrenwort! Ist Ihnen übrigens schon aufgefallen, dass man aus den in diesem Artikel verwendeten Buchstaben den Satz »Wir haben die Macht« bilden kann? **(tw)**

F1 2000

Konkurrenz für Geoff Crammond – EA Sports kommt noch im März mit einer Formel-1-Simulation, die ebenfalls Anspruch auf Authentizität erhebt.

SPIELFAKTEN

- **Hersteller:** Image Space Inc./ Electronic Arts
- **Genre:** Rennsimulation
- **Termin:** März 2000
- **Besonderheiten:** Lizenz für das Jahr 2000 ■ Animierte Gesichtsausdrücke der Fahrer ■ Realistisch dargestellte Fahrzeuge ■ Die wahrscheinlich einzige Konkurrenz für Geoff Crammonds Grand Prix 3



Fahrzeuge werden nicht nur optisch, sondern auch von der Aerodynamik her realistisch simuliert. Hier stimmen alle Aufkleber, sogar die Halmfarben und das Fahrverhalten der verschiedenen Teilnehmer.



Sie können sogar den Gesichtsausdruck hinter den Helmscheiben erkennen.

Klotzen, nicht kleckern heißt die Devise bei EA Sports: Für die erste richtige Formel-1-Simulation aus dem Hause sicherten sich die Marketing-Experten gleich die Lizenzrechte für die diesjährige Saison.

So werden als Teams auch BMW und Jaguar antreten, die Strecke Indianapolis finden Sie ebenfalls.

Wer ist Image Space Inc.?

Entwickler Image Space machte sich einen Namen mit »Sports Car GT«, dessen Grafik-Engine für »F1 2000« in einer verbesserten Version benutzt wird. Entwicklungsleiter ist übrigens James Hawkins, der vorher bei Microprose Produzent für die Titel »X-COM Apocalypse« und »GP Manager 2« war – und Beta-Tester für »F1 Grand Prix«. All diese Erfahrung soll in F1 2000 einfließen; der Detailgrad zeigt sich nicht nur im Originalaussehen der Fahrzeuge. Das aerodynamische Modell der Autos wird für jeden Team-Typ einzeln berechnet und unterscheidet sich somit von der bisher existierenden Konkurrenz. Sogar die Helme der Piloten (deren Rechte bei jedem Fahrer einzeln liegen!) entsprechen dem realen Vorbild, genauso wie charakteristische Fahrweisen. Wir hoffen aber, dass Schumi sich keine Extremitäten mehr bricht und auch nicht seinen Konkurrenten in die Seite rauscht. Stattdessen lassen sich die momentanen Gemütsverfassungen an deren Gesichtsausdruck ablesen – inwieweit Sie aber dafür bei heißen Zweikämpfen Zeit haben, sei mal dahingestellt.

»Hoher Detailgrad.«

Formel 1 für alle!

Trotz des hohen Realitätsanspruchs soll F1 2000 sich nicht nur an die Hardcore-Fraktion unter den PC-Rennfreunden rich-



Immer wieder gern gesehen: Der Stadtkurs von Monaco.



Sie können während der Fahrt zur Seite und dabei in Ihren Rückspiegel sehen.

ten. Ein stark variabler Schwierigkeitsgrad wird es selbst Anfängern, die eigentlich schon mit dem Einparken beim örtlichen Supermarkt Probleme haben, ermöglichen, die sensiblen Boliden über die Pisten zu steuern.

Natürlich gibt es Fahrhilfen, die Einfluss auf Gas oder Bremse nehmen und somit schon mal verhindern, dass Ihnen beim Start gleich die Räder durchdrehen oder Sie mit 300 Sachen in eine Haarnadelkurve hineinbrettern. Aber auf Wunsch dürfen Sie selbstverständlich genauso viel Kontrolle ausüben wie ein echter Formel-1-Pilot – machen Sie sich dann aber auf lustige Dreher und Kontakt mit Kiesbetten oder Leitplanken gefasst.

Damit Sie nicht gleich den Mut im Vergleich zu den computergesteuerten Fahrern verlieren, dürfen Sie über ein LAN (und wahrscheinlich auch mit Hilfe des Internets) 21 weitere Kontrahenten einladen, die alle den Vorteil haben, menschlich zu sein.

Mehr Übersicht

Die Grafik-Engine stellt das Geschehen aus allen möglichen Blickwinkeln dar, unter anderem denen von Mini-Kameras, wie wir sie vom Fernsehen kennen. Diese werden zum Teil sogar auf Videoschirmen am Streckenrand präsentiert. Darüber hinaus soll es eine um das Auto frei positionierbare Perspektive geben – nicht uninteressant, da Sie so die optimale Kombination aus direkt am Armaturenbrett oder hinter dem Auto gezeigter Ansicht finden können. Eine feine Sache ist zudem das virtuelle Cockpit, mit dem Sie, wie in einer Flugsimulation, den Blickwinkel aus der Ich-Perspektive schwenken können, als ob Sie den Kopf drehen würden. Alle Armaturen, das Lenkrad, Pedale und so weiter werden dreidimensional modelliert, so dass auch hier die Optik immer stimmt.

Über Funk stehen Sie mit der Boxencrew in Verbindung, die Ihnen strategische Tipps und Hilfen gibt, während Sie Ihre Gegner aufs Korn nehmen. Fahren Sie zum Tanken und Reifenwechseln, werden Ihre Helfershelfer übrigens bei dieser Aktion komplett animiert.



Alle Daten und Werbelogos stimmen für das Jahr 2000. Auf den hier abgebildeten Screenshots arbeiten die Designer allerdings noch mit den Parametern von 1999.

Wer hat die Pole Position?

Gegen Geoff Crammonds »Grand Prix 3« steht ein interessantes Duell an: EA Sports veröffentlicht seinen Beitrag zum Formel-1-Zirkus voraussichtlich Ende März – drei Monate vor dem Konkurrenten – und hat dazu im Gegensatz zu Microprose die Saisondaten von diesem Jahr, während GP 3 diejenigen von 1998 benutzt. Mit beiden (oder drei) gedrückten Daumen und ganz, ganz viel Glück werden wir in der nächsten Ausgabe den EA-Aspiranten auf die hauseigene Teststrecke schicken können und Ihnen klar sagen, wie F1 2000 denn genau abschneidet. **(mash)**



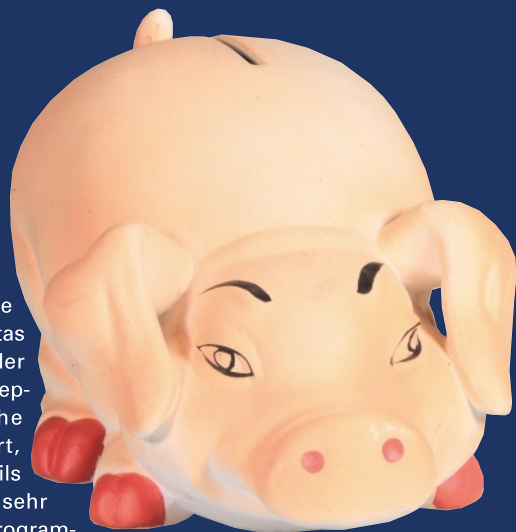




Eine Reihe verschiedener Kamera-Ansichten sowie eine frei positionierbare Perspektive sorgt für optimalen Überblick.

Special: Budget & Compilations

Spiel Dich reich!



Spielen und dabei sparen – dank zahlreicher Budget-Labels und Compilations ist dieses Kunststück möglich. Doch ist nicht alles Gold, was billig ist!

Wer Qualität will, muss auch zahlen – so sagt man. Normalerweise müssen für ein gepflegtes Spielvergnügen 80 bis 100 Deutsche Märker über die Theke geschoben werden. Der pfiffige Computerspieler jedoch weiß: Das geht auch anders!

Was im Filmgeschäft gang und gäbe ist – eine Verwertungskette vom Kino über Video bis hin zur Fernsehausstrahlung – ist längst auch bei Computerspielen üblich. Klar, Spiele werden im Normalfall nicht über das Fernsehen ausgestrahlt, aber die Firmen haben andere Wege gefunden, um möglichst viel Umsatz aus ihren Titeln herauszuschlagen: Budget-Labels und Compilations. Und das freut nicht nur das Management und beschert Geld für neue Projekte, das lässt auch Käuferherzen lachen. Denn auch Spitzentitel sind normalerweise nach ein, maximal zwei Jahren zum Schottenpreis zu haben. Irgendwann tauchen sie dann meist sogar im trauten Reigen mit anderen hochklassigen Produkten auf einer Spielesammlung, einer so genannten Compilation, auf.

Der kleine Unterschied

Bei den Billigheimern gibt es jedoch einige wichtige Unterschiede: Zunächst wären da die hauseigenen Budget-Labels der Hersteller wie »Softprice« (Infogrames) oder »Premier Collection« (Eidos).

Aber auch andere Hersteller kaufen ältere Titel auf und veröffentlichen diese unter eigenem Markennamen, wie dies Novitas mit der »Green Pepper«-Reihe praktiziert, in der teils schon sehr betagte Programme ihren zweiten Frühling erleben.

Andere, wie die deutsche Firma »ak tronics«, kaufen ebenfalls namhafte Produkte auf, aber treten nicht mit eigenem Namen in Erscheinung. Sie erstellen schlichtere Verpackungen und bestücken die Kaufhaus-Ketten stapelweise mit den entsprechenden CD-ROMs, auf denen der Kunde nur den Schriftzug des ursprünglichen Herstellers prangen sieht.

Spielesammlungen (Compilations) vereinen zwei oder mehr, oft sogar ein Dutzend ältere Programme zum Preis eines normalen Einzelspiels. Es gibt sie in unterschiedlichsten Variationen – sortiert nach Genres, nach Entwicklern oder nach Qualität.

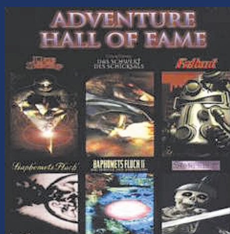
Eine ganz andere Strategie wird bei Spielen verfolgt, die von vornherein schon zu einem günstigen Preis veröffentlicht werden. Sehr bekannt ist die »Goldene Serie« von Data Becker, aber auch mit »Big Fun« (Sierra/Havas) oder »GT Select« (GT Interactive) sollen Käufer gelockt werden. Oft verbergen sich dahinter jedoch nur mittelprächtige Ergüsse zweitrangiger Entwickler, die zum Vollpreis sonst keine Chance hätten. Oft bekommt man für genauso wenig oder weniger Geld schon reduzierte Top-Programme, die besser unterhalten.

Für schlechte Spiele hingegen ist jede Mark und auch jede Minute Ihrer kostbaren Lebenszeit zu schade. Schließlich gibt es ja selbst für fleischgewordene Sparschweinchen genügend hochwertiges Futter – wir haben für Sie die derzeit besten Schnäppchen, sortiert nach Genres, zusammengestellt. **(tw)**

Spielesammlungen

Spielesammlungen, auch Compilations genannt, gibt es wie Sand am Meer. Manchmal werden einfach mehrere Teile der gleichen Spielereihe zusammengepackt (siehe »Might & Magic 1-6«), manchmal thematisch verwandte Titel oder schlicht Spiele vom gleichen Hersteller vereint. Die erfolgreichsten Sammlungen enthalten jedoch einfach hochwertige Programme querbeet. Bei »Gold Games« zum Beispiel findet sich vom Rollenspiel zum Flugsimulator die ganze Bandbreite von Unterhaltungssoftware. Wir haben zu den wichtigsten Titeln der Sammlungen die Ausgabe mit dem PC-Player-Test, sowie die ursprüngliche Wertung angegeben. **(tw)**

Adventure Hall of Fame



Hersteller: Interplay
Preis: 50 Mark
Enthaltene Titel: 5
Baphomets Fluch (10/96; 80)
Baphomets Fluch 2 (10/97; 85)
Die by the Sword (5/98; 78)
Fallout 1 (1/98; 83)
Stonekeep (1/96; 75)

Game Gallery Vol. 1



Hersteller:Swing Entertainment
Preis: 70 Mark
Enthaltene Titel: 15
Anstoss 2 (10/97)
Castrol Honda Superbikes (8/98; 69)
Constructor (10/97; 82)
Forsaken (5/98; 85)
Heroes of Might an Magic 2 (1/97; 80)
Jack Nicklaus 5 (3/98;82), Rent-A-Hero (12/98; 72)
Turok (11/97; 78), Uprising (1/98; 79) –, und weitere

Gold Games 3



Hersteller: Topware
Preis: 30 Mark
Enthaltene Titel: 20
Bundesliga Manager 97 (4/97; 75)
Imperialismus (10/97; 62)
Links LS 98 (10/97; 88)
N.I.C.E. (3/97; 79)
Panzer General 3D (12/97; 82)
Pafizik Admiral (10/97; 78), Sub Culture (12/97; 81),
Tomb Raider (1/97;81), War Wind 2 (2/98; 70) – und weitere

Gold Games 4



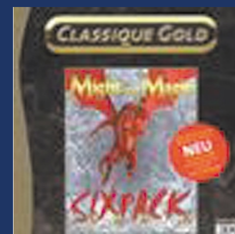
Hersteller: Topware
Preis: 70 Mark
Enthaltene Titel: 21
Conflict Freespace (8/98; 84)
Diablo (2/97; 88)
Die by the Sword (5/98; 78)
Fallout 1 (1/98; 85)
Fallout 2 (1/99; 85)
Knights & Merchants (10/98; 77), Leisure Suit Larry 7 (1/97; 73),
Might & Magic 6 (6/98; 68), Pro Pilot 98 (8/98; 67) – und weitere

GT Collect



Hersteller: GT Interactive
Preis: 70 Mark
Enthaltene Titel: 6
Carmageddon - deutsch (9/97; 71)
Destruction Derby 2 (1/97; 69)
Formula 1 `97 (4/98; 72)
Grand Theft Auto (12/97; 79)
Rollcage (3/99; 76)
Wipeout 2097 (8/97; 58)

Might & Magic Gold



Hersteller: Ubi-Soft
Preis: 50 Mark
Enthaltene Titel: 6
Might & Magic 1
Might & Magic 2
Might & Magic 3
Might & Magic 4 (1/93; 79)
Might & Magic 5
Might & Magic 6 (6/98; 68)

Play the Games Vol. 1



Hersteller: Infogrames/Electronic Arts
Preis: 65 Mark
Enthaltene Titel: 15
Bleifuss Fun (11/97; 75)
Command & Conquer (8/95; 91)
Der Industriegigant (9/97; 65)
Dungeon Keeper (7/97; 85)
FIFA 98 (1/98; 89)
KKND 2 (7/98; 76)
Lands of Lore 2 (11/97; 71)
Need for Speed 2 (6/97; 79),
Seven Kingdoms (12/97; 77) – und weitere

Play the Games Vol. 2



Hersteller: Infogrames/Electronic Arts
Preis: 70 Mark
Enthaltene Titel: 15
Airline Tycoon (10/98; 60)
Command & Conquer 2 (12/96; 90)
Dark Omen (4/98; 76)
Flight Unlimited 2 (2/98; 74)
Gangsters (1/99; 77)
Heart of Darkness (8/98; 70)
Sid Meier's Gettysburg! (12/97; 70)
Superbike World Championship (4/99; 87)
Tomb Raider 2 (12/97; 81) – und weitere

Tycoon Collection



Hersteller: Microprose/ Hasbro
Preis: 80 Mark
Enthaltene Titel: 3
Railroad Tycoon 2 (12/98; 81)
Rollercoaster Tycoon 2 (4/99; 83)
Transport Tycoon Deluxe (12/95; 88)

War Collection



Hersteller: Microprose/ Hasbro
Preis: 70 Mark
Enthaltene Titel: 3
Apache Havoc
Falcon 4.0 (2/99; 90)
M1 Tank Platoon 2 (5/98; 83)

ACTION & SPORT

Erstaunlich hochkarätige Titel gibt es in diesen Genres zum Sparpreis. Egal ob es in den Weltraum gehen soll (»Star Wars: X-Wing Alliance«; »Conflict Freespace«) oder man gegen Fantasy-Gegner antreten möchte (»Heretic 2«, »Hexen 2«), die Auswahl ist in jedem Fall sehr gut. Bemerkenswert ist, dass sogar mehrere hervorragende Spiele darunter sind, die noch nicht einmal ein Jahr auf dem Buckel haben. Auch Sportfans werden ihre wahre Freude an den Schnäppchen haben. (tw)



Battlezone

Hersteller: Activision
Preis: ca. 30 Mark
Compilation: Pepper Pack 3
Siehe: PC Player 4/98
Damalige Wertung: 90
Heutige Wertung: 86

Der revolutionäre Action-Strategie-Mix von Battlezone avancierte bei seinem Erscheinen zum Kritikerliebling. Sie rasen über Planetenoberflächen und müssen gleichzeitig kämpfen und das weitere Vorgehen koordinieren.



Conflict Freespace

Hersteller: Interplay
Preis: ca. 40 Mark
Compilation: Gold Games 4
Siehe: PC Player 8/98
Damalige Wertung: 84
Heutige Wertung: 84

Obwohl die Grafik des inzwischen erschienenen Nachfolgers noch einen Tick schöner ausschaut, ist auch das erste »Conflict Freespace« dank gelungener Missionen und Story noch immer erste Wahl für Raumpiloten.



Delta Force

Hersteller: Novalogic
Preis: ca. 30 Mark
Compilation: –
Siehe: PC Player 12/98
Damalige Wertung: 80
Heutige Wertung: 78

Als Mitglied der Spezialeinheit »Delta Force« stoßen Sie bis in die Weiten Russlands vor. Zum Einsatz kommt die Novalogic-typische Voxelspace-Technologie, dank der man meilenweit in die Landschaft blicken kann.



Descent 3

Hersteller: Interplay
Preis: ca. 40 Mark
Compilation: –
Siehe: PC Player 8/99
Damalige Wertung: 89
Heutige Wertung: 89

Sie folgen Ihrer Robotersonde mit einem Spezialgefährt durch enge Gänge verwinkelter Basen und sammeln dabei allerlei Gegenstände ein. Klasse Grafik, anspruchsvolle Missionen - guter Orientierungssinn ist ein Muss.



FIFA 98

Hersteller: EA-Sports
Preis: ca. 20 Mark
Compilation: Play the Games Vol. 1
Siehe: PC Player 1/98
Damalige Wertung: 89
Heutige Wertung: 86

Zwar hat FIFA 98 schon zwei Jahre auf dem Buckel, doch wirkt es auch im Vergleich mit den beiden inzwischen erschienenen Nachfolgern kaum veraltet. Ein Superangebot für alle Fussball-Fans die nicht jede kleine Verbesserung brauchen.



Forsaken

Hersteller: Acclaim
Preis: ca. 50 Mark
Compilation: Game Gallery Vol. 1
Siehe: PC Player 5/98
Damalige Wertung: 85
Heutige Wertung: 83

Auf futuristischen Schwebe-Motorrädern sausen Sie durch zahlreiche Tunnel und ballern, was das Zeug hält. Die zahlreichen Gegner vermiesen Ihnen dabei gerne die Tour. Lange Zeit die Action-Referenz und noch immer sehr spaßig.



Game, Net & Match

Hersteller: Blue Byte
Preis: ca. 30 Mark
Compilation: –
Siehe: PC Player 7/98
Damalige Wertung: 71
Heutige Wertung: 65

Trotz Qualitätsmängel bei Präsentation und Gegnerintelligenz noch immer das beste derzeit erhältliche Tennis-Spiel am PC. Besonders bei Partien gegen einen menschlichen Gegner (am gleichen Rechner) kann es punkten.



Gex 3D

Hersteller: Gex 3D
Preis: ca. 25 Mark
Compilation: –
Siehe: PC Player 7/98
Damalige Wertung: 82
Heutige Wertung: 78

Gex, grüner Reptil-Agent, begleitet Sie durch dieses 3D-Hüpfspiel. Dabei wird nebenbei die TV- und Kinowelt auf die Schippe genommen. Das faire Level-Design lässt auch die unglücklichen Kameraschwenks verschmerzen.



Grand Theft Auto

Hersteller: Take 2
Preis: ca. 50 Mark
Siehe: PC Player 12/97
Compilation: GT Collect
Damalige Wertung: 76
Heutige Wertung: 71

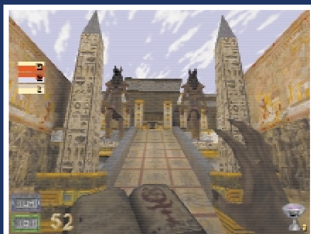
Lustig ist das Verbrecherleben - besonders wenn man sich wilde Verfolgungsjagden mit der Polizei liefert, während man die Aufträge erfüllt. Extrem witzig, leider gilt das nicht für die misslungene Speicherfunktion.



Heretic 2

Hersteller: Activision
Preis: ca. 25 Mark
Compilation: –
Siehe: PC Player 1/99
Damalige Wertung: 82
Heutige Wertung: 82

Lassen Sie sich von der Außenansicht auf den Helden nicht täuschen: Dieses Spiel basiert auf der Quake 2-Engine und nutzt diese für ansehnliche Spezialeffekte. Ein Klassespiel voller Magie und Untoter das in jede Sammlung gehört.



Hexen 2

Hersteller: Activision
Preis: ca. 25 Mark
Compilation: –
Siehe: PC Player 12/97
Damalige Wertung: 80
Heutige Wertung: 75

Ein 3D-Shooter im Fantasy-Bereich, gewürzt mit zahlreichen kleinen Rätseln - das klingt nicht nur interessant, das spielt sich auch atmospärisch. Wegen hohem Schwierigkeitsgrad ist dieser Titel jedoch nichts für Einsteiger.



Jedi Knight

Hersteller: LucasArts
Preis: ca. 45 Mark
Compilation: –
Siehe: PC Player 4/98
Damalige Wertung: 84
Heutige Wertung: 83

Obwohl »Jedi Knight« nicht mit den prachtvollen Spezialeffekten neuerer Shooter mithalten kann, stimmt hier das Spieldesign. Zum angegebenen Preis gibt es Jedi Knight und die hervorragende Zusatz-CD »Mysteries of the Sith«.



Klingon Honor Guard

Hersteller: Microprose
Preis: ca. 40 Mark
Compilation: –
Siehe: PC Player 10/98
Damalige Wertung: 70
Heutige Wertung: 70

Ein faszinierender 3D-Shooter im Star-Trek-Universum. Zwar hält sich die Gegnervielfalt hier in engen Grenzen, dennoch ist dieser Titel ein Muss für alle Trekker, die einmal ins Herz des Klingonischen Reiches vordringen wollen.



Links LS 1998

Hersteller: Eidos
Preis: ca. 35 Mark
Compilation: Gold Games 3
Siehe: PC Player 10/97
Damalige Wertung: 88
Heutige Wertung: 80

Die jährlich neu aufgelegte Golf-Referenz konnte auch in der 1998er-Ausgabe überzeugen. Keine andere Golfspielreihe ist so realistisch und gleichzeitig so schön anzusehen. Auf jeden Fall preiswerter als reales Golfen.



NBA Live ’99

Hersteller: EA-Sports
Preis: ca. 40 Mark
Compilation: –
Siehe: PC Player 1/99
Damalige Wertung: 90
Heutige Wertung: 88

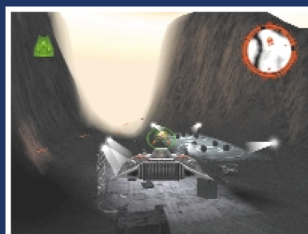
Keine Frage, wer sich für Basketball interessiert, der hat zu dieser EA-Sports-Reihe keine Alternative. Wie gut, dass es einen fast aktuellen Titel aus der Reihe auch zum Sparpreis gibt – der Nachfolger bietet nur wenig mehr.



NHL Hockey ’99

Hersteller: EA-Sports
Preis: ca. 40 Mark
Compilation: –
Siehe: PC Player 11/98
Damalige Wertung: 91
Heutige Wertung: 89

Der Star auf dem Eis hat kaum gelitten, zumal der nächste NHL-Teil nur unwesentlich mehr als sein Vorgänger bietet. Wer sich gerne mit Männern auf Kufen beschäftigt, für den wird preisgünstig ein Traum wahr.



Rouge Squadron

Hersteller: LucasArts
Preis: ca. 50 Mark
Compilation: –
Siehe: PC Player 2/99
Damalige Wertung: 72
Heutige Wertung: 72

Eigentlich besteht Rouge Squadron aus mehreren verschiedenen Spielen, die geschickt aneinander gefügt wurden. Vor sehenswerter Kulisse müssen Sie Ihre Geschicklichkeit als Pilot beweisen. Keine Simulation!



Unreal

Hersteller: GT Interactive
Preis: 20 bis 30 Mark
Compilation: –
Siehe: PC Player 8/98
Damalige Wertung: 87
Heutige Wertung: 85

Ein Ego-Shooter, der Maßstäbe setzte. Sie stranden auf einem fernen Planeten voller finsterer Gefahren und verteidigen sich in gelungenen Leveln gegen gerissene Gegner. Wer Unreal noch nicht besitzt, sollte zuschlagen.



Wing Commander Prophecy

Hersteller: Electronic Arts
Preis: ca. 30 Mark
Compilation: –
Siehe: PC Player 2/98
Damalige Wertung: 84
Heutige Wertung: 85

Die einstige Referenz unter den Weltraum-Ballerspielen weiß durch zahlreiche optische Leckereien zu begeistern. Taktik ist selten notwendig, es zählen rasche Reaktionen – Zwischensequenzen sorgen für Verschnaufpausen.



Worms 2

Hersteller: Hasbro
Preis: ca. 30 Mark
Compilation: –
Siehe: PC Player 12/97
Damalige Wertung: 78
Heutige Wertung: 75

Kleine Würmer versuchen, die gegnerischen Kriecher mit allerlei unterschiedlichen Waffen in Bedrängnis zu bringen. Das macht mehr Spaß als man nun denken mag – besonders bei Partien gegen menschliche Mitspieler.



X – Beyond the Frontier

Hersteller: THQ
Preis: ca. 50 Mark
Compilation: –
Siehe: PC Player 8/99
Damalige Wertung: 78
Heutige Wertung: 78

Handeln und kämpfen im Weltall: Als Pilot pendeln Sie zwischen den Gestirnen hin- und her und verticken Waren. Leider ist die Anfangsphase etwas zäh geraten und auch die Weltraumkämpfe haben kleine Macken.



X-Wing: Alliance

Hersteller: LucasArts
Preis: 50 Mark
Compilation: –
Siehe: PC Player 5/99
Damalige Wertung: 85
Heutige Wertung: 85

Keine Frage, andere Weltraumspiele haben eine beeindruckendere Grafik, doch dafür besitzt »X-Wing: Alliance« den Star-Wars-Bonus. Ein bemerckenswertes Missions-Design lässt das Pilotenherz vorr Freude abheben.

ACTION – ADVENTURES

Action-Adventure, das heißt in erster Linie »Lara Croft«. Der agilen Archäologin kann in diesem Genre niemand entkommen, und so finden sich gleich drei »Tomb Raider«-Titel in unserer Sparliste wieder. Allerdings gibt es auch hochwertige Alternativen: Als Drachenreiterin machen Sie im leider etwas untergegangenem »Drakan« Lüfte und Oberfläche einer Fantasy-Welt unsicher. Wer es anspruchsvoll mag, erhält mit »Dark Project« eines der innovativsten Spiele der letzten Jahre. (tw)



Dark Project – Meisterdieb

Hersteller: Eidos
Preis: ca. 45 Mark
Compilation: –
Siehe: PC Player 2/99
Damalige Wertung: 91
Heutige Wertung: 91

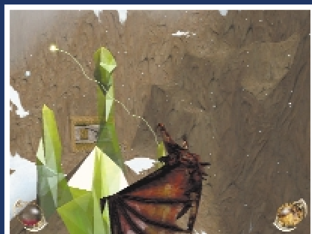
Keine Frage, das innovative »Dark Project« gehört zu den Höhepunkten des letzten Jahres. Als hoffnungsvoller Jungeinbrecher durchstöbern Sie eine mittelalterliche Welt. Tarnen und Täuschen ist dabei Trumpf um nicht entdeckt zu werden.



Die by the Sword

Hersteller: Interplay
Preis: ca. 30 Mark
Compilation: Gold Games 4;
Siehe: PC Player 5/98
Damalige Wertung: 78
Heutige Wertung: 76

Vor Beginn dieses Fantasy-Abenteuers führt ein gelungenes Tutorial in die Feinheiten des Schwertkampfes ein. Experten erfreuen sich an den zahlreichen Hieb- und Stichvarianten, aber die muss man nicht alle beherrschen.



Drakan

Hersteller: Psygnosis
Preis: ca. 40 Mark
Compilation: –
Siehe: PC Player 10/99
Damalige Wertung: 81
Heutige Wertung: 81

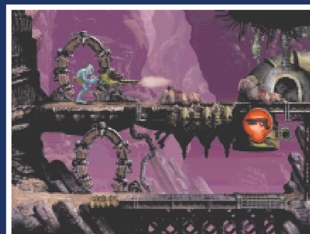
Als schmucke Drachenreiterin versuchen Sie, das Böse zurückzudrängen. Dabei stehen neben Luftschlachten gegen andere Drachen auch ausführliche Erkundungen von monsterdurchseuchten Höhlensystemen auf der Tagesordnung.



King's Quest 8

Hersteller: Sierra
Preis: ca. 40 Mark
Compilation: –
Siehe: PC Player 1/99
Damalige Wertung: 84
Heutige Wertung: 80

Der vorerst letzte Teil der legendären Adventure-Reihe erschien nicht nur in 3D, sondern wechselte auch das Genre. Sie hüpfen und kämpfen als einzige Hoffnung der Menschheit in einer durch böse zauberische Kräfte erstarrten Welt.



Oddworld: Abe's Exoddus

Hersteller: GT Interactive
Preis: ca. 30 Mark
Compilation: –
Siehe: PC Player 1/99
Damalige Wertung: 85
Heutige Wertung: 85

Obwohl Oddworld ganz auf 2D-Grafik setzt, sehen einige 3D-Konkurrenten im Vergleich ganz schön blass aus. Sie lassen ihren putzigen Helden herausfordernd schwere Rätsel lösen und Artgenossen Anweisungen geben.



Oddworld: Abe's Oddysee

Hersteller: GT Interactive
Preis: ca. 25 Mark
Compilation: –
Siehe: PC Player 1/98
Damalige Wertung: 85
Heutige Wertung: 80

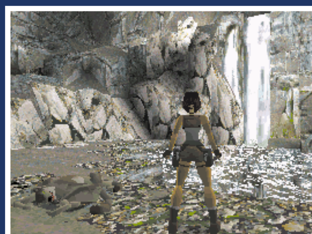
Die erste Episode des auf fünf Teile angelegten Oddworld-Zyklus macht sie erstmals mit dem sympathisch-tapsigen Helden und seiner originellen Sprache vertraut. Retten Sie Ihr Volk vor dem schaurig drohenden Fleischwolf!



Silver

Hersteller: Infogrames
Preis: ca. 35 Mark
Compilation: –
Siehe: PC Player 5/99
Damalige Wertung: 72
Heutige Wertung: 72

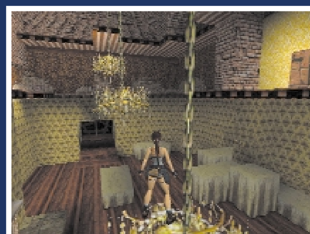
Diese Mischung aus Action-Adventure und japanischem Rollenspiel weiß besonders durch die hübsch gezeichneten Schauplätze zu verzaubern. Die Echtzeit-Kämpfe mit mehreren Kameraden hingegen sind etwas schwer zu kontrollieren.



Tomb Raider

Hersteller: Eidos
Preis: ca. 20 bis 40 Mark
Compilation: Gold Games 3
Siehe: PC Player 1/97
Damalige Wertung: 81
Heutige Wertung: 75

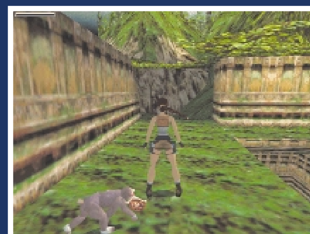
Schon der erste Teil des Spiels rund um die attraktive Archäologin schlug bei den Käufern ein wie eine Bombe - und das lag nicht nur an den Kurven der Hauptfigur, sondern am damals sehr innovativen Spielprinzip.



Tomb Raider 2

Hersteller: Eidos
Preis: ca. 20 Mark
Siehe: PC Player 12/97
Compilation: Play the Games Vol. 2
Damalige Wertung: 81
Heutige Wertung: 75

Viele Fans schätzen den zweiten Teil wegen seiner hervorragenden Spielbarkeit und betrachten ihn als einen Höhepunkt der Serie. Es geht unter anderem nach Tibet und Venedig, wo die gewohnten Rätsel gelöst werden.



Tomb Raider 3

Hersteller: Eidos
Preis: ca. 50 Mark
Compilation: –
Siehe: PC Player 1/99
Damalige Wertung: 81
Heutige Wertung: 74

Ganz ohne große Veränderungen kommt Lara Crofts dritter Auftritt aus. Obwohl die typische »Tomb Raider«-Kost geboten wurde, schreckte es etliche Spieler durch den frustrierend-hohen Schwierigkeitsgrad ab.

ADVENTURES & ROLLENSPIELE

Im Budget-Bereich ist das Verhältnis zwischen Adventures und Rollenspielen genau umgekehrt wie bei den brandneuen Titeln: Während derzeit kaum noch Abenteuerspiele erscheinen, erleben Rollenspiele derzeit einen zweiten Frühling. Dafür hat die Fangemeinde ihre liebe Not, preiswert an hochwertige Rollenspiele zu kommen. Immerhin wurde der Verkaufspreis des hervorragenden »Baldur's Gate« mittlerweile reduziert, »Fallout 1 und 2« sowie »Diablo« und die »Might & Magic«-Reihe versprechen Kurzweil. (tw)



Bad Mojo

Hersteller: Impulse
Preis: ca. 35 Mark
Compilation: –
Siehe: PC Player 5/96
Damalige Wertung: 78
Heutige Wertung: 70

Durch die ungewöhnliche Handlung – Sie spielen aus der Sicht einer Küchenschabe – reizt dieses Adventure noch heute. Die Entwickler haben geschickt Rätsel entworfen, die sich selbst von einem winzigen Insekt bewältigen lassen.



Baldur's Gate

Hersteller: Interplay
Preis: ca. 50 Mark
Compilation: –
Siehe: PC Player 2/99
Damalige Wertung: 85
Heutige Wertung: 83

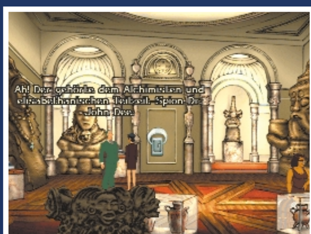
Interplay setzte auf ein scheinbar totes Genre – und gewann. »Baldur's Gate« erweckte die Rollenspiele wieder zum Leben, denn die Spieler waren angesichts der Hintergrundgeschichte und des guten Designs begeistert.



Baphomets Fluch

Hersteller: Virgin
Preis: ca. 15 bis 25 Mark
Compilation: Adventure Hall of Fame
Siehe: PC Player 10/96
Damalige Wertung: 83
Heutige Wertung: 76

Im modernen Paris wandeln Sie auf den Spuren des mysteriösen Templerordens und decken eine weltumspannende Verschwörung auf. Sie reisen dabei sogar nach Spanien, Schottland und Syrien wo überraschende Erkenntnisse zu gewinnen sind.



Baphomets Fluch 2

Hersteller: Virgin
Preis: ca. 25 Mark
Compilation: Adventure Hall of Fame
Siehe: PC Player 10/97
Damalige Wertung: 85
Heutige Wertung: 79

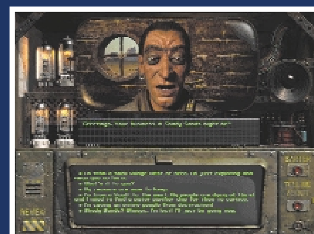
Die Fortsetzung des packenden – wenngleich etwas laberlastigen – Adventures entführt Sie unter anderem nach Südamerika, in die Karibik, nach London und auch wieder nach Paris. Diesmal dreht sich die Story um einen alten, gefährlichen Maya-Kult.



Diablo

Hersteller: Blizzard
Preis: ca. 20 bis 40 Mark
Compilation: Gold Games 4
Siehe: PC Player 2/97
Damalige Wertung: 89
Heutige Wertung: 80

Der Action-Rollenspiel-Renner »Diablo« ist wahlweise zum Super-Sparpreis in einer schlichten CD-Hülle oder zusammen mit der Zusatz-CD »Hellfire« erhältlich. Zumindest ein Diablo sollte in jedem gutsortierten Spieler-Haushalt stehen.



Fallout

Hersteller: Interplay
Compilation: Adv. Hall of Fame, Gold Games 4
Siehe: PC Player 1/98
Damalige Wertung: 85
Heutige Wertung: 80

Allenfalls als Restposten findet man noch Einzelexemplare dieses Endzeit-Rollenspiels. Dafür ist »Fallout« gleich auf zwei aktuellen Spielesammlungen präsent. Trotz kleiner technischer Schwächen noch immer sehr spaßig.



Fallout 2

Hersteller: Interplay
Preis: ca. 50 Mark
Compilation: Gold Games 4
Siehe: PC Player 1/99
Damalige Wertung: 85
Heutige Wertung: 82

Das schwarzhumorige Endzeit-Szenario in einer wüsten Zukunftswelt, das gute Kampfsystem und die lobenswerte Charaktererschaffung ergeben zusammengenommen ein noch immer herausragendes Rollenspiel mit Stil.



Floyd

Hersteller: Adventuresoft
Preis: ca. 20 Mark
Compilation: -
Siehe: PC Player 12/97
Damalige Wertung: 78
Heutige Wertung: 65

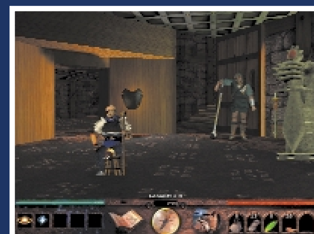
Ein grüngesichtiger Außerirdischer als Held eines Abenteuerspiels – ja sicher! Nicht alle Gags treffen bei diesem von englischem Humor geprägten Werk ins Schwarze, doch insgesamt wird der Käufer leidlich unterhalten.



Grim Fandango

Hersteller: LucasArts
Preis: ca. 50 Mark
Siehe: PC Player 1/99
Compilation: –
Damalige Wertung: 89
Heutige Wertung: 89

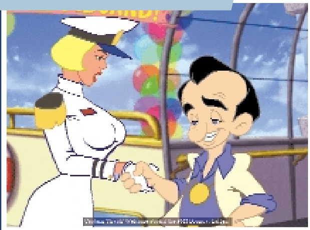
Abenteuer im Totenreich: Während die frisch verstorbenen auf ihr Ticket für die Weiterreise warten, geschehen merkwürdige Dinge. Maßarbeit aus schwarzem Humor, gelungenen Rätsel und wunderbarer Geschichte.



Lands of Lore 3

Hersteller: Westwood
Preis: ca. 30 Mark
Compilation: –
Siehe: PC Player 6/99
Damalige Wertung: 70
Heutige Wertung: 70

Der jüngste Teil ist zwar nicht mehr ganz so enttäuschend wie der zweite Teil der Rollenspiel-Saga, doch Grafik und Spielverlauf sind wenig beeindruckend. Zum Budget-Preis allerdings durchaus eine Überlegung wert.



Leisure Suit Larry 7

Hersteller: Sierra/Havas
Preis: ca. 40 Mark
Compilation: Gold Games 4
Siehe: PC Player 1/97
Damalige Wertung: 75
Heutige Wertung: 68

Der Frauenheld Larry ist nicht mehr solo zu haben: Entweder man greift zur »Leisure Suit Larry Collection« mit den Teilen 1 bis 7 und seinem Casino, oder wirft einen Blick auf den Gemischwarenladen »Gold Games 4«.



Little Big Adventure 2

Hersteller: Electronic Arts
Preis: ca. 30 Mark
Compilation: –
Siehe: PC Player 9/97
Damalige Wertung: 83
Heutige Wertung: 75

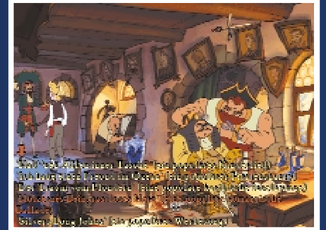
Der niedliche Twinsen kehrt zurück, um abermals die Welt zu retten. In ungewohnter Perspektive knacken Sie nicht nur diverse Problemchen, sondern haben zudem Kämpfe und einige Hüpfeinlagen zu überstehen.



Might & Magic 6

Hersteller: Ubi-Soft
Preis: ca. 50 Mark
Compilation: Might & Magic Gold
Siehe: PC Player 6/98
Damalige Wertung: 68
Heutige Wertung: 65

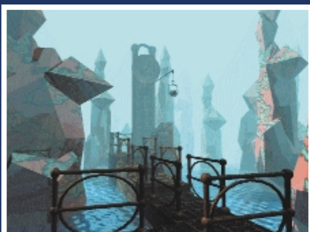
Nicht mehr alleine, sondern nur im Verbund mit seinen fünf Geschwistern ist das actionorientierte »Might & Magic 6« zu haben. Für rund 50 Mark erkaufen Sie sich damit zwar eine lange Spieldauer, jedoch auch eine antiquierte Präsentation.



Monkey Island 3

Hersteller: LucasArts
Preis: ca. 45 Mark
Compilation: –
Siehe: PC Player 1/98
Damalige Wertung: 88
Heutige Wertung: 83

Eine der erfolgreichsten Adventure-Serien der Spielegeschichte fand mit diesem Teil ihren vorläufigen Abschluss. Im Zeichentrickstil werden haufenweise humorige Einlagen im Piratenambiente geboten.



Myst

Hersteller: Red Orb
Preis: ca. 40 Mark
Compilation: Ages of Myst
Siehe: PC Player 5/94
Damalige Wertung: 73
Heutige Wertung: 68

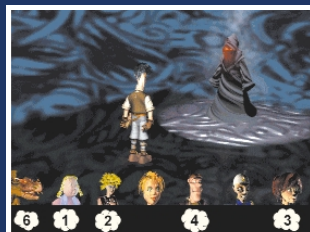
Dieser höchst erfolgreiche Klassiker gehört zu den meistverkauften PC-Spielen und begründete seinerzeit das Genre der Render-Adventure. Sicherlich kein Titel für Profis, aber für Einsteiger durchaus empfehlenswert.



Red Jack

Hersteller: THQ
Preis: ca. 20 Mark
Compilation: –
Siehe: PC Player 3/99
Damalige Wertung: 74
Heutige Wertung: 74

Die witzige Piraten-Persiflage versuchte, aus der Monkey-Island-Welle Profit zu schlagen – und das gelingt auch über weite Strecken. Grafisch ist es jedoch nicht ganz auf der Höhe der Zeit und zudem ein eher kurzes Vergnügen.



Rent-A-Hero

Hersteller: THQ
Preis: ca. 20 Mark
Compilation: Game Gallery Vol. 1
Siehe: PC Player 12/98
Damalige Wertung: 72
Heutige Wertung: 68

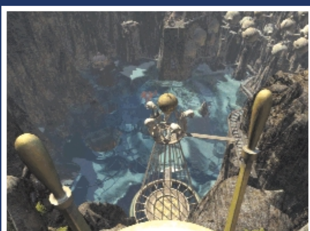
Hübsche Grafik und drollige Charaktere lassen zunächst den Spieler aufmerken. Gemindert wird die Lust auf dieses Abenteuer jedoch durch unlogische, eher flaue Rätsel, die deutlich gemischte Gefühle hinterlassen.



Ring des Nibelungen

Hersteller: Cryo
Preis: ca. 30 Mark
Compilation: –
Siehe: PC Player 11/98
Damalige Wertung: 71
Heutige Wertung: 71

Wenn das kein originelles Thema für ein Abenteuerspiel ist: Die Sage vom Ring des Nibelungen wurde Wagners Griff entwunden und in ein ungewöhnliches Szenario katapultiert. Ansehnliches Spiel mit bizarrem Charme.



Riven

Hersteller: Red Orb
Preis: ca. 40 Mark
Compilation: Ages of Myst
Siehe: PC Player 12/97
Damalige Wertung: 80
Heutige Wertung: 70

Zweifellos besitzen das legendäre »Myst« und der Nachfolger »Riven« ihre Qualitäten. Der einfache Einstieg und die reizvolle Render-Grafik lockt, und da es beide Titel günstig gibt, können Sie getrost einen Selbstversuch wagen.



Stonekeep

Hersteller: Interplay
Preis: –
Compilation: Adventure Hall of Fame
Siehe: PC Player 1/96
Damalige Wertung: 75
Heutige Wertung: 65

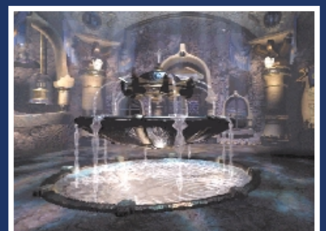
Nicht mehr einzeln, aber dafür zusammen mit anderen Interplay-Titeln ist dieses damals über mehrere Jahre angekündigte Rollenspiel erhältlich. Sie laufen durch Gangsysteme und verprügeln hauptsächlich Unmengen von Monstern.



Die Versuchung

Hersteller: THQ
Preis: ca. 50 Mark
Compilation: –
Siehe: PC Player 6/98
Damalige Wertung: 79
Heutige Wertung: 77

Mit reichlich Psychologie gespickt ist dieser interaktive Film. In Schlüsselszenen treffen Sie Entscheidungen, durchstöbern ansonsten ein Anwesen und entdecken so die Facetten Ihrer eigenen Persönlichkeit. Abgefahren!



Zork: Der Großinquisitor

Hersteller: Activision
Preis: 30 Mark
Compilation: –
Siehe: PC Player 1/98
Damalige Wertung: 78
Heutige Wertung: 75

In dieser Mischung aus »1984« und »Monty Python« finden sich Selbstironie und zahlreiche Anspielungen. Die Atmosphäre ist ausgesprochen dicht, wenngleich die Optik nicht ganz mit diesem Standard mithalten kann.

STRATEGIE & AUFBAU

Das beliebteste Genre bietet gleichzeitig auch das größte Spektrum an Budget-Titeln. Egal ob Sie lieber Schlachten schlagen, Städte aufbauen, Firmen leiten oder einen Fußballverein an die Spitze führen – alles geht. Auch bei den Szenarien herrscht völlige Wahlfreiheit – je nach Ihren Vorlieben geht es in die Antike, ins Mittelalter, in die Gegenwart, die Zukunft oder eine Fantasy-Welt voller Monster und Magie. Sie sehen: Strategen steht die Welt offen, und das noch preiswert. (tw)



Age of Empires

Hersteller: Microprose
Preis: ca. 50 Mark
Compilation: –
Siehe: PC Player 12/97
Damalige Wertung: 86
Heutige Wertung: 83

Von der Steinzeit bis zu den verschiedenen Kulturen der Antike sind genügend Herausforderungen für alle Möchtegern-Strategen vorhanden. Ein echter Knaller, dem es weder an Atmosphäre, noch an liebevollen Details mangelt.



Alpha Centauri

Hersteller: Electronic Arts
Preis: ca. 50 Mark
Compilation: –
Siehe: PC Player 3/99
Damalige Wertung: 88
Heutige Wertung: 88

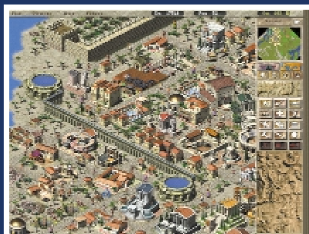
Die neue Firma des Civilization-Schöpfers Sid Meier überzeugte mit diesem Meisterwerk, bei dem es um die Besiedlung eines Planeten geht. Freunde gepflegter Rundenstrategie erwerben hiermit eine monatelange Aufgabe.



Anstoss 2

Hersteller: Ascaron
Preis: ca. 40 Mark
Compilation: Game Gallery Vol. 1
Siehe: PC Player 10/97
Damalige Wertung: 83
Heutige Wertung: 70

Obwohl diese Version des Fußballmanagers inzwischen der Zeit hinterher hinkt, werden Fans des Genres solide unterhalten, wenngleich sie – anders als beim soeben erschienenen Nachfolger – auf in Echtzeit berechnete Partien verzichten müssen.



Caesar 3

Hersteller: Sierra
Preis: ca. 45 Mark
Compilation: Legenden der Antike
Siehe: PC Player 12/98
Damalige Wertung: 83
Heutige Wertung: 83

Städtebau im römischen Reich: Sie legen Siedlungen an, sorgen für deren reibungsvolles Funktionieren und steigen so im Ansehen des Kaisers. Die Schwierigkeit der Missionen steigt allerdings sehr rasch an. Bekömmliche antike Wuselei.



Command & Conquer

Hersteller: Westwood
Preis: ca. 30 Mark
Compilation: Play the Games Vol. 1
Siehe: PC Player 8/95
Damalige Wertung: 91
Heutige Wertung: 65

Dieser Klassiker war zwar nicht das erste Echtzeit-Strategiespiel, es führte jedoch das vormalige Sub-Genre zum endgültigen Durchbruch. Die fast fünf Jahre seit der Erstveröffentlichung sind allerdings deutlich zu spüren.



Commandos – Premier Coll.

Hersteller: Eidos
Preis: ca. 50 Mark
Compilation: –
Siehe: PC Player 7/98
Damalige Wertung: 85
Heutige Wertung: 85

Im zweiten Weltkrieg befehligen Sie einen kleinen Trupp aus Spezialisten, um den Nazis das Leben schwer zu machen. Geniales Echtzeit-Strategiespiel mit hohem Knobelfaktor, jetzt zusammen mit der knackigen-Zusatz-CD.



Dark Omen

Hersteller: Electronic Arts
Preis: ca. 30 Mark
Compilation: Play the Games Vol. 2
Siehe: PC Player 4/98
Damalige Wertung: 76
Heutige Wertung: 76

Zu Unrecht ging dieser Warhammer-Ableger seinerzeit leider fast unbemerkt unter. Dabei begeisterte nicht nur die 3D-Optik, auch das clevere Kommandieren ganzer Verbände und die dichte Atmosphäre waren beachtlich.



Dark Reign

Hersteller: Activision
Preis: ca. 20 Mark
Compilation: –
Siehe: PC Player 11/97
Damalige Wertung: 87
Heutige Wertung: 78

Eine erstaunliche Befehlsvielfalt und die für ein Echtzeit-Strategiespiel erstaunlich brauchbare künstliche Intelligenz ließen Freude aufkommen. Nur die Präsentation und belanglosen Story blieben eher Mittelmaß.



Dune 2000

Hersteller: Westwood
Preis: ca. 30 Mark
Compilation: –
Siehe: PC Player 9/98
Damalige Wertung: 74
Heutige Wertung: 74

Die Neuauflage des Urvaters aller Echtzeitstrategie bot zwar keine Überraschungen – geschweige denn irgendwelche Innovationen – dennoch stimmt das Ambiente auf dem gefährlichen Wüstenplaneten. Ein Klassiker.



Dungeon Keeper

Hersteller: Electronic Arts
Preis: ca. 20 bis 30 Mark
Siehe: PC Player 12/97
Compilation: Play the Games Vol. 1
Damalige Wertung: 86
Heutige Wertung: 78

Bauen Sie als böser Kerkermeister ein Labyrinth aus Gängen und Kammern, die Sie mit Monstern und Fallen bestücken, um allzu unvorsichtigen Heldengestalten Saures zu geben. Ein höchst origineller Geniestreich.



Gangsters

Hersteller: Eidos
Preis: ca. 50 Mark
Compilation: –
Siehe: PC Player 1/99
Damalige Wertung: 77
Heutige Wertung: 73

Sie erhalten bei diesem englischen Titel die Chance, sich in einer Gangsterbande nach oben zu arbeiten und schließlich die Kontrolle über eine gesamte Stadt zu übernehmen. Komplex und etwas zu kompliziert.



Heroes of Might and Magic 2

Hersteller: Ubi-Soft
Preis: ca. 30 Mark
Compilation: Game Gallery Vol. 1
Siehe: PC Player 1/97
Damalige Wertung: 80
Heutige Wertung: 75

Obwohl (oder vielleicht gerade weil) dieser Strategietitel auf einem einfachen Grundprinzip basiert – Monster bekämpfen, Schätze einsammeln und Gegenstände finden, entfaltet dieses Spiel ein erschreckend hohes Suchtpotenzial.



Incubation

Hersteller: Blue Byte
Preis: ca. 25 Mark
Compilation: –
Siehe: PC Player 11/97
Damalige Wertung: 79
Heutige Wertung: 75

Auch die für ein Rundenstrategiespiel bemerkenswerte, gelungene 3D-Präsentation und das gute Missions-Design verhalfen dem SF-Titel nicht zu mehr Umsatz. Tragen Sie den Kampf Aliens gegen Weltraum-Marines jetzt aus.



Der Industriegigant

Hersteller: Infogrames
Preis: ca. 30 Mark
Compilation: Play the Games Vol. 1
Siehe: PC Player 9/97
Damalige Wertung: 65
Heutige Wertung: 60

Diese ansehnliche Wirtschaftssimulation sorgte auch beim Hersteller für erstaunliche Umsätze. Auf einer isometrischen Karte besorgen Sie Rohstoffe, produzieren und verteilen die Produkte im Wettlauf mit dem Computer.



Jagged Alliance 2

Hersteller: Topware
Preis: ca. 50 Mark
Compilation: –
Siehe: PC Player 6/99
Damalige Wertung: 87
Heutige Wertung: 87

Stellen Sie ein Team von Söldnern zusammen, um damit ein unterdrücktes Entwicklungsland zu befreien. Die dynamische Kampagne dieses komplexen Rundenstrategiespiels lässt sich weitgehend frei angehen.



Kurt

Hersteller: Heart-Line
Preis: ca. 35 Mark
Compilation: –
Siehe: PC Player 3/99
Damalige Wertung: 81
Heutige Wertung: 77

Bei der Veröffentlichung erstaunten vor allem die in Echtzeit berechneten Partien – damals völlig neu bei Fußballmanagern. Für Abzug sorgten Bedienungsmängel des Menü-Dschungels und die verspielte Comic-Optik.



Knights and Merchants

Hersteller: Topware
Preis: ca. 30 Mark
Compilation: Gold Games 4
Siehe: PC Player 10/98
Damalige Wertung: 77
Heutige Wertung: 77

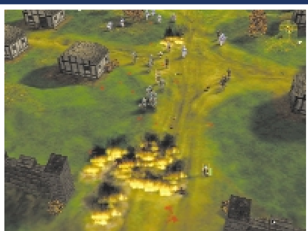
Bei diesem erfreulich gelungenem Siedler-Klon liegt der Schwerpunkt zwar auf Echtzeit-Kämpfen, doch zunächst muss auch hier eine florierende Wirtschaft aufgebaut werden. Ein hoher Wusel-Faktor ist festzustellen.



Mech Commander

Hersteller: Microprose
Preis: ca. 40 Mark
Compilation: –
Siehe: PC Player 8/98
Damalige Wertung: 83
Heutige Wertung: 82

Auf den isometrischen Karten stapfen kleine Einsatztrupps, bestehend aus riesigen roboterartigen Mechs über die Planetenoberflächen. Taktisches Feingefühl und schnelle Reaktionen sind vonnöten. Tolle Animationen!



Myth 2

Hersteller: GT Interactive
Preis: ca. 20 Mark
Compilation: –
Siehe: PC Player 2/99
Damalige Wertung: 75
Heutige Wertung: 75

Trotz frei drehbarer 3D-Grafik und einer gelungenen Fantasy-Hintergrundgeschichte hatte »Myth 2« es schwer. Nicht zuletzt die unübersichtlichen Kämpfe vereiteln taktische Winkelzüge und sorgen so für Frust.



Panzer General 3D

Hersteller: Mindscape
Preis: ca. 10 Mark
Compilation: Gold Games 3
Siehe: PC Player 12/97
Damalige Wertung: 82
Heutige Wertung: 80

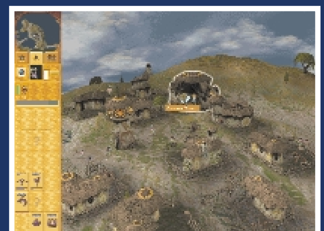
Die Panzer-General-Serie besticht durch eingängige Bedienung, ein verständliches Regelwerk, den raschen Einstieg und eine hübsche Präsentation. Genau diese Tugenden fanden sich auch hier wieder ein.



Pizza Syndicate

Hersteller: Software 2000
Preis: 50 Mark
Compilation: –
Siehe: PC Player 4/99
Damalige Wertung: 82
Heutige Wertung: 79

Dank hoher Komplexität genau das richtige Kaliber für alle Liebhaber von Wirtschaftssimulationen. Die zahlreichen Funktionen haben jedoch auch eine Schattenseite: Der Spieler wird von ihnen fast erschlagen.



Populous: The Beginning

Hersteller: Electronic Arts
Preis: ca. 30 Mark
Compilation: –
Siehe: PC Player 12/98
Damalige Wertung: 83
Heutige Wertung: 80

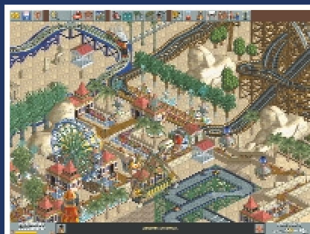
Die zeitgemäße dreidimensionale Variation des legendären »Populous«-Themas bietet nicht ganz die Tiefe des großen Vorbilds. Leider sind die Missionen einzeln sehr kurz, dafür aber höchst amüsant und sehr unterhaltsam.



Railroad Tycoon 2

Hersteller: Take 2
Preis: 50 Mark
Compilation: Tycoon Collection
Siehe: PC Player 12/98
Damalige Wertung: 81
Heutige Wertung: 81

Die Neuauflage von Sid Meiers bekanntem Klassiker bietet nicht nur eine ansprechendere Präsentation und coole Blues-Klänge. Auch die Bedienung wurde verbessert, außerdem sorgen etliche spannende Missionen für zusätzliche Kurzweil.



Rollercoaster Tycoon

Hersteller: Microprose
Preis: ca. 50 Mark
Compilation: Tycoon Collection
Siehe: PC Player 4/99
Damalige Wertung: 83
Heutige Wertung: 83

Auf zum fröhlichen Achterbahnbau – als Vergnügungspark-Leiter bauen Sie vielerlei Fahrgeschäfte, besonders auch Achterbahnen auf, um Scharen von Besuchern anzulocken – die dann dort hoffentlich ihr Geld abliefern.



Seven Kingdoms

Hersteller: Interactive Magic
Preis: 30 Mark
Compilation: Play the Games Vol. 1
Siehe: PC Player 12/97
Damalige Wertung: 77
Heutige Wertung: 74

Eine Mischung aus Wirtschaft, Aufbau und Echtzeitstrategie soll »Seven Kingdoms« sein, doch die zahlreichen Möglichkeiten sind nur für Hardcore-Spieler wirklich interessant. Die allerdings bekommen viel geboten.



Sid Meier‘s Gettysburg!

Hersteller: Electronic Arts
Preis: 30 Mark
Compilation: Play the Games Vol. 2
Siehe: PC Player 12/97
Damalige Wertung: 70
Heutige Wertung: 67

Eine Schlacht aus dem amerikanischen Bürgerkrieg als Echtzeit-Strategiespiel – das stieß hierzulande nur auf verhaltene Resonanz. Die historische Akkuratesse bis hin zur kleinsten Einheit ist jedenfalls faszinierend.



Die Siedler 2

Hersteller: Blue Byte
Preis: 30 Mark
Compilation: Play the Games Vol. 1
Siehe: PC Player 6/96
Damalige Wertung: 80
Heutige Wertung: 75

Die Wuselkönige aus Mülheim an der Ruhr verkauften bis vor kurzem selbst von diesem älteren Titel noch immer bemerkenswerte Stückzahlen. Ein Fest jedenfalls für alle Aufbaufreunde mit Liebe zu drolligen Wichtelmännern.



SimCity 2000

Hersteller: Electronic Arts
Preis: 20 bis 30 Mark
Compilation: –
Siehe: PC Player 4/94
Damalige Wertung: 90
Heutige Wertung: 75

Obwohl es mittlerweile eine deutlich hübschere Neuauflage des Städtebau-Klassikers gibt, ist »SimCity 2000« nach wie vor ein Renner. Schließlich funktioniert die Stadtplanung auch bei dieser Budget-Version problemlos.



Star Trek: Birth of the Federation

Hersteller: Microprose
Preis: 30 Mark
Compilation: –
Siehe: PC Player 7/99
Damalige Wertung: 75
Heutige Wertung: 68

Schon Ende März dürfte auch dieser noch recht junge Titel preislich reduziert werden. Dann können Sie zum Sparpreis die verschiedenen Reiche aus dem Star-Trek-Universum in aller Ruhe am eigenen Rechner aufbauen.



Starcraft

Hersteller: Blizzard
Preis: ca. 45 Mark
Compilation: –
Siehe: PC Player 6/98
Damalige Wertung: 88
Heutige Wertung: 84

Das Ringen dreier Rassen auf fernen Planeten, die Sie zudem noch abwechselnd übernehmen, hatte verdientermaßen großen Erfolg. Trotz deutlicher Unterschiede der Kriegsparteien sind diese prima ausbalanciert.



Theme Hospital

Hersteller: Electronic Arts
Preis: 40 Mark
Compilation: –
Siehe: PC Player 4/97
Damalige Wertung: 79
Heutige Wertung: 70

Bei dieser originellen Wirtschaftssimulation betreiben Sie Krankenhäuser unterschiedlicher Größe, bauen diese gezielt aus und versuchen, die Versorgung der Patienten kostengünstig zu organisieren. Lustig, trotz veralterter Grafik.



Total Annihilation

Hersteller: GT Interactive
Preis: 30 Mark
Compilation: –
Siehe: PC Player 11/97
Damalige Wertung: 85
Heutige Wertung: 78

Klar, die Karten von »Total Annihilation« lassen sich nicht beliebig drehen oder schwenken, aber dafür enthält es etliche Fahrzeugtypen, viele Missionen und eine ausgesprochen solide Gestaltung der Kampagnen.



Total Annihilation: Kingdoms

Hersteller: GT Interactive
Preis: 50 Mark
Compilation: –
Siehe: PC Player 8/99
Damalige Wertung: 77
Heutige Wertung: 74

Nach dem Achtungserfolg von Total Annihilation speziell in Amerika verlagerten die Entwickler das Geschehen in eine mittelalterliche Fantasywelt. Die Landschaften sind hübsch, das Missions-Design jedoch stümperhaft.



Warcraft 2

Hersteller: Blizzard
Preis: 40 Mark
Compilation: –
Siehe: PC Player 1/96
Damalige Wertung: 87
Heutige Wertung: 79

Der Fantasy-Kampf zwischen Orks und Menschen wurde von Blizzard so zeitlos gelungen inszeniert, dass es noch heute Spaß macht, dieses mittlerweile betagte Echtzeit-Strategiespiel zur Hand zu nehmen und zu spielen.

SIMULATIONEN

Am Boden, im Wasser und in der Luft wimmelt es nur vor simulierten Fahrzeugen. Besonders Kriegsgerät unterschiedlicher Typen und Epochen steht für Sie bereit, aber auch der zivile »Microsoft Flightsimulator« ist in einer älteren Version preiswert zu haben. Bei den U-Boot-Simulationen müssen Sie einige Jahrgänge zurückgehen, um ein vernünftiges Programm zu finden, während die anderen hier vorgestellten Simulationen spürbar jünger sind. Bald wird übrigens auch »Falcon 4.0« preiswert zu haben sein. (tw)



688 (I) Hunter/Killer

Hersteller: Electronic Arts
Preis: ca. 15 Mark
Compilation: –
Siehe: PC Player 9/97
Damalige Wertung: 73
Heutige Wertung: 58

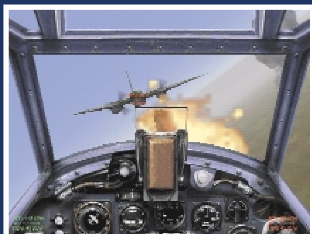
Als Kommandant eines modernen U-Bootes der Los-Angeles-Klasse kämpfen Sie gegen Drogenbarone und verrückt gewordene russische Militärs. Realistisch-trocken, daher nur etwas für wahre Hardcore-Spieler und Ortungs-Spezialisten.



Asse der Tiefe

Hersteller: Dynamix/Sierra
Preis: ca. 25 Mark
Compilation: –
Siehe: PC Player 12/94
Damalige Wertung: 78
Heutige Wertung: 60

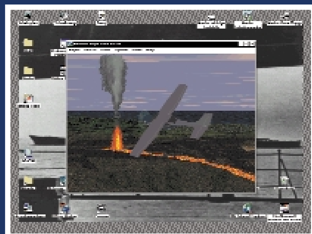
Ganz klar, man sieht das hohe Alter dieser Simulation auf den ersten Blick. Dennoch gibt es bislang kein besseres, historisches U-Boot-Spiel rund um den Zweiten Weltkrieg. Sie kommandieren übrigens einen deutschen Tauchzylinder.



European Air War

Hersteller: Microprose
Preis: ca. 50 Mark
Compilation: –
Siehe: PC Player 12/98
Damalige Wertung: 84
Heutige Wertung: 84

Die Luftschlachten des Zweiten Weltkriegs fechten Sie bei diesem Referenzspiel erneut aus. Sowohl auf alliierter wie auf deutscher Seite steht Ihnen das wichtigste Fluggerät der damaligen Zeit für die Einsätze zur Verfügung.



Flightsimulator ‘98

Hersteller: Microsoft
Preis: ca. 50 Mark
Compilation: –
Siehe: PC Player 12/97
Damalige Wertung: 72
Heutige Wertung: 61

Wer bereit ist, grafische Abstriche hinzunehmen, erhält für unter 50 Mark eine ältere, dennoch für Freizeitpiloten völlig ausreichende Version des Referenzproduktes im Bereich ziviler Flugsimulationen. Ein echter Dauerbrenner.



Flight Unlimited 2

Hersteller: Eidos
Preis: ca. 40 Mark
Compilation: Play the Games Vol. 2
Siehe: PC Player 2/98
Damalige Wertung: 74
Heutige Wertung: 63

Obwohl »Flight Unlimited« von Looking Glass/Eidos bisher nicht der gleiche Erfolg beschieden war wie dem Microsoft-Flugsimulator, ist dieser der 98er-Ausgabe des MS Flightsimulators leicht überlegen.
Unser Tipp für Hobby-Flieger.



Longbow 2

Hersteller: Electronic Arts
Preis: ca. 30 Mark
Compilation: –
Siehe: PC Player 1/98
Damalige Wertung: 86
Heutige Wertung: 84

Trotz der beachtlichen Komplexität ist diese Hubschrauber-Simulation sehr leicht zugänglich. Acht moderne Kampfhelikopter-Typen stehen zur Auswahl, um die actionreichen Missionen erfolgreich zu absolvieren.



M1 Tank Platoon 2

Hersteller: Microprose
Preis: ca. 30 Mark
Compilation: War Collection
Siehe: PC Player 5/98
Damalige Wertung: 83
Heutige Wertung: 78

Nehmen Sie Platz in einem modernen Kettenfahrzeug der amerikanischen Armee! Wer die Schlachten und Gefechte gewinnen will, sollte jedoch auch die anderen Fahrzeuge seiner Einheit taktisch geschickt koordinieren.



Red Baron 2

Hersteller: Dynamix/Sierra
Preis: ca. 25 Mark
Compilation: –
Siehe: PC Player 2/98
Damalige Wertung: 80
Heutige Wertung: 76

Düsenjäger werden zwar massenweise simuliert, aber die Doppeldecker des Ersten Weltkriegs erhalten nur bei »Red Baron 2« die ihnen eigentlich zustehende Aufmerksamkeit. Trotz mäßiger Optik ein Flugvergnügen.



Schleichfahrt

Hersteller: Blue Byte
Preis: ca. 25 Mark
Compilation: –
Siehe: PC Player 12/96
Damalige Wertung: 83
Heutige Wertung: 71

Seinerzeit heimste Blue Bytes »Schleichfahrt« Lorbeeren für seine beeindruckende Grafik ein. Heute kennt man natürlich noch ansehnlicheres, doch das SF-Unterwasser-Szenario kann nach wie vor fesseln. Das derzeit beste U-Boot-Spiel.



Total Air War

Hersteller: DID/Infogrames
Preis: ca. 35 Mark
Compilation: –
Siehe: PC Player 11/98
Damalige Wertung: 85
Heutige Wertung: 81

Die komplexen Einsätze dieser Simulation erfordern Ihre ganze Konzentration, denn eine F22 donnert schließlich mit Düsenjäger-Geschwindigkeit durch die Stratosphäre. Abstriche gibt es bei der angestaubten Präsentation.

RENNSPIELE

Wer gerne gepflegt über den Asphalt brettert, der hat auch im Budget-Bereich eine reichhaltige Auswahl. Fast alle Formel-1-Klassiker sind mittlerweile im Preis reduziert, und selbst Rallye-Fans kommen auf ihre Kosten. Die Qual der Wahl haben aber auch alle Liebhaber von Fun-Rennspielen, denen es vor allem auf die phantasievolle Gestaltung der Strecken ankommt. Wer darüber hinaus noch Wert auf spannende Missionen und Musik legt, sollte sich für »Nitro Riders« entscheiden. (tw)



Colin McRae Rally

Hersteller: Codemasters
Preis: ca. 30 Mark
Compilation: –
Siehe: PC Player 10/98
Damalige Wertung: 82
Heutige Wertung: 79

Tatsächlich war »Colin McRae« bis vor kurzem das beste Rallye-Rennspiel auf unserem Hühnerhof. Auch jetzt ist es noch immer ein Kauf ohne Reue für alle Freunde dieses Motorsports – einen Beifahrer gibt es gratis dazu.



Dethkarz

Hersteller: Melbourne House
Preis: ca. 30 Mark
Compilation: –
Siehe: PC Player 12/98
Damalige Wertung: 80
Heutige Wertung: 78

Rasante Flitzer, fulminante Optik und ein gutes Fahrverhalten kennzeichnen dieses australische Rennspiel. Mit Phantasievehikeln sausen Sie im Affentempo über zahlreiche, geschwindigkeitsoptimierte Strecken.



F1 Racing Simulation

Hersteller: Ubi-Soft
Preis: ca. 50 Mark
Compilation: –
Siehe: PC Player 1/98
Damalige Wertung: 90
Heutige Wertung: 87

Wer Formel-1-Atmosphäre schnuppern möchte, für den ist die »F1 Racing Simulation« immer noch erste Wahl. Der gebotene Realismusgrad von Benzinschleudern, Fahrgefühl und Streckenführung wurde von keinem übertrumpft.



Grand Prix 2

Hersteller: Microprose
Preis: ca. 30 Mark
Compilation: –
Siehe: PC Player 4/96
Damalige Wertung: 87
Heutige Wertung: 84

Fast zwei Jahre lang war »Grand Prix 2« ungeschlagene Referenz in seinem Genre, und auch heute noch schwören zahlreiche Fans auf diese packende Rennzirkus-Simulation der Extraklasse. Die Legende lebt!



Grand Prix Legends

Hersteller: Sierra/Havas
Preis: ca. 45 Mark
Compilation: –
Siehe: PC Player 11/98
Damalige Wertung: 84
Heutige Wertung: 84

Zu einer Reise in die Formel-1-Vergangenheit brechen Sie mit diesem hervorragenden Rennspiel an. Allerdings sind die Touren in historischen Oldtimer-Rennwagen nur etwas für erfahrene Könner und überfordern Einsteiger.



Need for Speed 2

Hersteller: Electronic Arts
Preis: ca. 15 bis 30 Mark
Compilation: Play the Games Vol. 1
Siehe: PC Player 6/97
Damalige Wertung: 79
Heutige Wertung: 69

Der zweite Teil der »Need for Speed«-Reihe verursachte schon ähnliche Fahrspaßanfälle wie die fesselnden Nachfolger. Inzwischen wirkt die Grafik allerdings veraltet und gerade die ist bei einem Fun-Racer ja durchaus wichtig.



N.I.C.E. 2

Hersteller: Magic Bytes
Preis: ca. 50 Mark
Compilation: –
Siehe: PC Player 12/98
Damalige Wertung: 81
Heutige Wertung: 81

Ein wahrhaft abwechslungsreiches Rennspiel: Sie können über interessante Strecken überall auf dem Globus rasen, Ihr Auto mit Gewinnen aus erfolgreichen Rennen aufrüsten und sogar Waffen einsetzen.



Nitro Riders

Hersteller: Activision
Preis: ca. 25 Mark
Compilation: –
Siehe: PC Player 5/98
Damalige Wertung: 83
Heutige Wertung: 81

Basierend auf dem abgehobenen »Interstate '76« reisen Sie zurück in die 70er-Jahre – fiktive 70er Jahre voller Gewalt auf den Straßen. Sie erledigen gefährliche Missionen und lauschen der coolen Musik. Groovy!



Powerslide

Hersteller: GT Interactive
Preis: ca. 30 Mark
Compilation: –
Siehe: PC Player 1/99
Damalige Wertung: 83
Heutige Wertung: 83

Ein rasantes Rennvergnügen vom fünften Kontinent. In diesem Debüt-Titel von einem neuen australischen Entwickler geht es durch die freie Natur in einer Endzeitwelt mit Mad-Max-Touch. Faszinierende, temporeiche Raserei!



Speed Busters

Hersteller: Ubi-Soft
Preis: ca. 25 Mark
Compilation: –
Siehe: PC Player 2/99
Damalige Wertung: 84
Heutige Wertung: 82

Dieses prächtige Action-Rennspiel gibt mit einem tollen Schadensmodell, originellen Rennstrecken und aufrüstbaren Fahrzeugen Vollgas. Wegen hohem Schwierigkeitsgrad jedoch nur ein Fall für echte Profis.



Glänzende Aussichten



Max, Dr. Hawkins und Kurt sorgten für Furore. MDK war das erste PC-Produkt von Shiny Entertainment.

Shiny Entertainment erscheint auf den ersten Blick sicher nicht als der am besten geeignete Kandidat für eine unserer Firmenhistorien. Denn offiziell hat die Firma mit »MDK« bisher nur einen einzigen PC-Titel veröffentlicht.

In diesem Monat sollte zwar noch **Messiah** erscheinen und **Sacrifice** wurde für diesen Sommer versprochen. Dennoch ist Shiny im Grunde genommen ein Entwickler für Konsolenspiele.

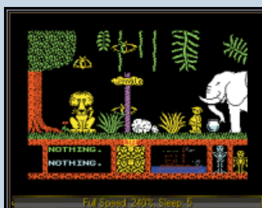
Doch wer Shiny sagt, muss auch David Perry sagen, und der ist bekannterweise einer der Pioniere der PC-Spielegeschichte. Perry begann seine Programmierkarriere im zarten Alter von 13 Jahren in Belfast. Seine ersten Spiele erschienen für den Sinclair ZX81, heute ein populärer Briefbeschwerer. Von Belfast führte ihn seine Karriere zunächst nach London, wo er diverse erfolgreiche Spiele für MicroGen entwickelte. 1985 landete er mit **Pyamarama** für den Sinclair Spectrum seinen ersten Hit. Der unternehmungslustige Teenager veröffentlichte sogar ein Buch für angehende Designer. Von »Astounding Arcade Games« – so der Titel – wurden immerhin 13 000 Exemplare verkauft. Leider ist das Buch heute nicht mehr erhältlich. Perrys Talent für rätsellastige Plattformspiele →

David Perrys Spiele-Galerie

David Perry hat zwar mit Messiah und Sacrifice zwei potenzielle Hits auf Lager, dennoch sollte man nicht vergessen, dass der Star-Designer auf eine glorreiche Vergangenheit zurückblicken kann. Als Entwickler für MicroGen, Probe Software und Virgin Interactive produzierte er bereits lange vor seiner Shiny-Zeit Bestseller am laufenden Band für die damals populären Computersysteme Sinclair, C64 und Amiga. Einige der älteren Titel für den Spectrum können Sie in einer Java-Version auf Dave Perrys Webseite (**www.dperry.com**) komplett spielen. Der Sinclair ZX Spectrum (auch bekannt als TS2000) wurde erstmals 1982 von der britischen Firma Sinclair Research vorgestellt. Getaktet war der Z80-Chip mit stolzen 3,5 MHz. Der Computer verfügte über 48 Kilobyte RAM-Speicher und benutzte Audiokassetten als Speichermedium. Es folgt eine Auswahl von Perrys bekanntesten Frühwerken.

3 Weeks in Paradise

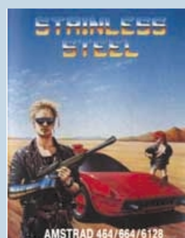
Wally, Wilma und Herbert machen Urlaub auf einer einsamen Insel und müssen sich gegen die kannibalistischen Eingeborenen verteidigen.



Hersteller: MicroGen
Erscheinungsjahr: 1986

Stainless Steel

Superheld Ricky Steel besiegt in seinem futuristischen Kampfwagen die Androidentruppen des bösen Doktor Vardos, der die Herrschaft über die Erde an sich reißen will.



Hersteller: MicroGen
Erscheinungsjahr: 1986

Trantor

Held Trantor steuert sein Raumschiff zu einem fremden Planeten, legt eine Bombe und findet sein Schiff nicht mehr. Wettlauf gegen die Zeit. Übrigens die Vorlage des berühmten Comichelden, der mit Starkiller und der bezaubernden Ultima haarsträubende Abenteuer besteht.



Hersteller: Probe Software
Erscheinungsjahr: 1987

Firmenhistorie: Shiny Entertainment



Coolspot – ein Riesenhit für Virgin mit dem Maskottchen der hier eher unbekannten Getränkemarke 7 Up.

→ und seine Fähigkeit gute Spielcharaktere zu entwickeln, führte zu zahlreichen weiteren Topspielen, darunter **Stainless Steel**, **Smash TV** und der Amigahit **Supremacy**.

Zu neuen Ufern

Perry entwickelte sich schnell zum Geheimtipp der Branche, und so ist es nicht weiter verwunderlich, dass man in Amerika schnell auf ihn aufmerksam wurde. Virgin Interactive umwarb den mittlerweile 23-jährigen und lockte ihn ins sonnige Irvine im Bundesstaat Kalifornien. Dort schuf Perry mit **Cool Spot**, **Aladdin** und **Global Gladiators** Hits am Fließband und spielte eine entscheidende Rolle in der Erfolgsstory des Sega Genesis Systems (hier zu Lande Sega Mega Drive). Sowohl Sega als auch Virgin taten ihr Bestes, um den Star-Designer zu halten – doch der hatte andere Pläne. Zusammen mit Freund, Kollaborateur und Grafik-Genie Nick Bruty löste er sein Angestelltenverhältnis auf und gründete 1993 Shiny Entertainment. Acht weitere talentierte Designer folgten Perry und Bruty in das neue Designer-Paradies im verschlafenen Küstenstädtchen Laguna Beach, das solch »glänzende Unterhaltung« versprach. Der Name des Unternehmens stammt übrigens von dem REM-Song »Shiny, Happy People«.

Wurm drin

Bereits das erste Spiel brach sämtliche Rekorde. **Earthworm Jim** begann einen Siegeszug ohnegleichen, der nicht nur durch Konsolen und Computer, sondern auch durch die Spielwarenindustrie, Comic-Hefte und selbst eine Zeichentrickserie führte. Auch am PC erkämpfte sich der zum Superhelden mutierte hamsterreitende, glubschäugige, kuhjagende Regenwurm die Sympathien der Spieler. Die Konvertierung stammte allerdings nicht von Shiny, sondern wurde von Activision durchgeführt.



Gleich zu Beginn gelang Shiny mit Earthworm Jim der Durchbruch.

Interview mit Dave Perry



PC Player: Wie geht's nach den beiden Spielen Messiah und Sacrifice weiter?
Dave Perry: Es gibt bisher noch keine weiteren Pläne. Wir wollen zunächst die Reaktion der Spieler abwarten, bevor wir uns entscheiden.

PC Player: Wann wird Sacrifice herauskommen?
Dave: Schwer zu sagen. Wir glauben wirklich, dass das Spiel schon sehr bald erscheinen wird. In der Zwischenzeit veröffentlichen wir alle Sacrifice-News auf der Internetseite `www.sacrifce.net`.

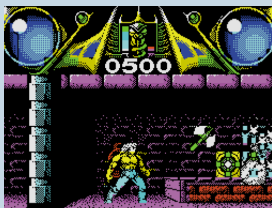
PC Player: Was sind Deine ersten persönlichen Eindrücke von MDK 2?
Dave: Das sieht bisher alles sehr gut aus. Bioware knüpft an den Vorgänger an, bringt aber darüberhinaus auch genug eigene Ideen ins Spiel.

PC Player: Du bist als großer Film- und Comic-Fan bekannt. Wenn Du eine Film- oder Comic-Lizenz umsetzen könntest, welche wäre es?
Dave: Spiderman, Predator und Blade Runner. Ich habe mich sogar schon um diese Lizenzen bemüht, aber das ganze Urheberrechts-Gerangel wurde mir schließlich zu viel.

Dave Perrys Kurzbio

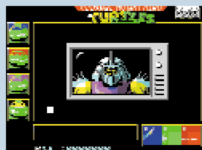
Geburtsort:
Belfast, Nord-Irland
Geburtsdatum:
April, 1968
Größe:
Fast zwei Meter
Hobbies:
Modellfahrzeuge und -helikopter, schnelle Autos
Erster Job:
MicroGen, London
Karriere-Höhepunkte:
Gründet 1993 Shiny Entertainment, entwickelt Earthworm Jim
Finanzstatus:
Millionär mit 27 Jahren

Savage



Der Held kämpft sich mühsam seinen Weg aus einem Labyrinth, bevor er merkt, dass er sein Mädel dort vergessen hat. Daher das ganze noch mal in umgekehrter Reihenfolge.
Hersteller: Probe Software
Erscheinungsjahr: 1989

Teenage Mutant Hero Turtles



Die drei karatelnden Renaissance-Schildkröten waren damals die begehrteste Lizenz überhaupt. In England wurde das martialische »Ninja« durch das familienfreundlichere »Heroes« ersetzt.
Hersteller: Konami
Erscheinungsjahr: 1989

Paperboy 2

Radfahrender Zeitungsjunge muss seine druckfrischen Produkte zum zweiten Mal zielgenau abliefern.
Hersteller: Mindscape
Erscheinungsjahr: 1991



»Wir hatten ein Treffen mit Sega, und ohne das Spiel überhaupt gesehen zu haben, wollte man uns abwimmeln.«



Hier lässt es sich leben und arbeiten. Shiny residiert am Strand von Laguna Beach.



Schaffte es leider nie auf den PC: RC Stuntcopter. Eine Demo kursiert angeblich im Internet.

»Wir waren nichts weiter als eine kleine, unbekannte Firma, die Spiele für Segas Mega Drive entwickeln wollte«, erinnert sich Perry. »Wir hatten ein Treffen mit Sega, und ohne das Spiel überhaupt gesehen zu haben, wollte man uns abwimmeln. Ich steckte einfach die Cartridge in den Schacht und den Burschen fiel die Kinnlade runter. Innerhalb von ein paar Minuten lag der Vertrag auf dem Tisch und zwei Wochen später zierte Jim die Titelseite des Sega Magazins.«

Natürlich musste gleich ein Sequel her. Und **Earthworm Jim 2** stand dem Vorgänger in nichts nach. Eine Kompilation beider Titel mit neuen Zwischensequenzen erschien übrigens in Deutschland unter dem Funsoft-Label.

Als Nächstes machte sich Shiny daran den PC-Markt zu erobern. Das sollte mit Hilfe des Roboterhundes Max, des exzentrischen Dr. Hawkins und dem pistolenköpfigen Helden Kurt geschehen. Der Titel des Spiels war **MDK**. MDK steht nicht, wie vielfach angenommen für Murder-Death-Kill, sondern repräsentiert lediglich die Initialen der Protagonisten. Mit MDK ging man ein großes Risiko ein. Als Konsolenfirma hatte man einen Ruf als Hitlieferant, in der PC-Branche hingegen war Shiny eine unbekannte Größe. Dieser Markt ist und war unberechenbar, hoffnungslos überladen und verfügt über eine ungleich wählerischere Fangemeinde. Shiny schaffte es problemlos, auch die schärfsten Kritiker zu überzeugen. MDK ging innerhalb von drei Monaten nach seiner Veröffentlichung eine halbe Million mal über die Ladentheken; hier zu Lande lag der Titel allerdings erstaunlicherweise wie Blei in den Regalen. Kurt flog, sprang und segelte sich in der Restwelt dagegen in die Herzen der Spieler und setzte ein vorher nie dagewesenes Beispiel: Trotz des Erfolges wird es keine Fortsetzung geben! Zumindest nicht gleich. Oder zumindest nicht von Shiny. Zwischenzeitlich ist nämlich ein Sequel in Arbeit (siehe Seite 80), allerdings wird dieses bei Bioware und Interplay entwickelt.



Wild 9 war der letzte reine Konsolen-Titel bevor man sich bei Shiny wieder auf PC-Spiele konzentrierte.

Mit **Wild 9** und **RC Stuntcopter** folgten zwei weitere Konsolen-Hits, bevor man sich wieder dem PC zuwandte. Über Messiah (siehe auch Test in der PC Player 2/2000) wurde bereits so viel geschrieben, dass sich jedes weitere Wort erübrigt. Weniger weiß man über Sacrifice, Shinys erstes Spiel mit Multiplayer-Kapazitäten.



Das doch sehr vielversprechend aussehende Sacrifice soll noch in diesem Jahr erscheinen. Erstmals experimentiert Shiny mit Mehrspieler-Funktion.

Und jetzt alle ...

Dave Perry erwähnte Sacrifice erstmals vor etwa drei Jahren, und bis heute ist relativ wenig bekannt über diesen Titel. Es handelt sich dabei um ein 3D-Echtzeitstrategiespiel in einem Fantasy-Universum, das sich nicht einfach kategorisieren lässt. Ein Hauch von »Command & Conquer«, ein bisschen »Populous«, etwas »Ultima Ascension«, und der Rest ein typisches Shiny-Eigengewächs. Selbst Anleihen von Schach lassen sich nicht verleugnen. Ihr Hauptcharakter ist der Wizard, dessen Aufgabe darin besteht eine Kreatur auf dem Altar des Feindes zu opfern, während der eigene Altar vor gegnerischen Attacken geschützt werden muss. Erfolgreiche Opfergaben über- →

DanDare 3



Ursprünglich geplant als »Crazy Jet Racer«, aber Virgin taufte es kurzerhand in DanDare 3 um. Der Held ist ein Astronaut, der auf einem Einrad durch das Weltall düst.
Hersteller: Virgin Mastertronic
Erscheinungsjahr: 1991

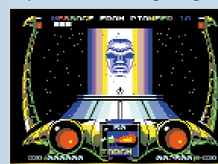
Smash TV



Actionreiches Jump-and-Run als TV-Show getarnt. Erinnert daher an den Schwarzenegger-Film »The Running Man« aus den 80ern.
Hersteller: Ocean/US Gold
Erscheinungsjahr: 1991

Extreme

Perry zog noch einmal alle Register für sein letztes Spiel auf dem Spectrum Computer. Das Jump-and-Run war der letzte Verkaufserfolg für den Sinclair bevor er von den neuen Systemen endgültig verdrängt wurde.



Hersteller: Digital Integration
Erscheinungsjahr: 1991

Firmenhistorie: Shiny Entertainment



Konzeptzeichnung für eines der zahlreichen Monster in Sacrifice.



ein, was für ein üßes Kerlchen. Ist s Dave Perry oder am das Bild mit em neuen Geld-eutel?

zeugen den Gott des Opponenten davon auf Ihre Seite überzuwechseln. Dadurch erhalten Sie neue Zaubersprüche und ein wesentlich schlagkräftigeres Waffenarsenal. Zauberer müssen sich in der Nähe einer Manna-Quelle befinden, um ihren Angriffen die nötige Stärke zu verleihen. Um die Reichweite eines solchen »Manna-Brunnens« zu erweitern, können Sie darüber einen Generator installieren.

Ihr Wizard muss immer gut beschützt sein. Hierzu stehen eine Reihe von Kreaturen mit unterschiedlichen Fähigkeiten zur Verfügung. Im Gegensatz zu herkömmlichen RTS-Spielen wird in Sacrifice keine Zeit mit der Konstruktion von Gebäuden verplempert. Der Zauberer ruft Kreaturen herbei, die ohne Umschweife in den Kampf ziehen. Je mächtiger der Wizard, desto stärker die Kreaturen. Die Grafiken für Sacrifice werden mit der Messiah-RT-DAT-Technik entwickelt, der gesamte Rest der Engine ist jedoch brandneu. RT-DAT ist eine Skalier-Technologie, bei der jedes Objekt zunächst in der höchstmöglichen Auflösung gerendert wird. Das Spiel verändert dann selbstständig die Detail-Levels abhängig von der Anzahl der sichtbaren Objekte und deren Aktionen. Theoretisch bedeutet dies, dass das Spiel nie langsamer wird, da die Engine die grafischen Details solange dezimiert, bis wieder genug Ressourcen zur Optimierung verfügbar sind.

Die Zaubersprüche verleihen dem Wizard gottähnliche Kräfte, mit denen er im Populous-Stil die Umgebung verändern kann. Erdbeben, Vulkanausbrüche und andere Naturkatastrophen dienen somit als zusätzliche strategische Optionen. Gold und Silber werden Sie in Sacrifice vergeblich suchen – die Währung besteht aus den Seelen erlegter Gegner. Sie können eine Seele in eine neue Kreatur verwandeln oder sie Ihrem Gott opfern. Dieser belohnt Sie im Gegenzug mit neuen Zaubersprüchen. Womit auch der Name Sacrifice (Opfer) erklärt wäre.

Sacrifice soll mit demselben Level-Editor auf den Markt kommen, den das Shiny-Team zum Design der Missionen benutzt hat. Shiny hofft damit eine aktive Internet-Kommune ins Leben zu rufen, die einen endlosen Fluss neuer Karten produzieren wird.

Spiele für uns

Seit seiner Gründung vor sechs Jahren ist Shiny Entertainment auf rund 40 Mitarbeiter gewachsen. Es könnten problemlos mehr sein, doch Perry ist bei der Einstellung neuer Talente äußerst wählerisch. Shinys Mission bleibt dieselbe: »Wir machen Spiele, die wir selbst spielen wollen«. Bisher scheint es sich dabei aber auch um Spiele zu handeln, die jeder andere spielen will. Mit den zwei neuen Titeln und der ziemlich hohen Wahrscheinlichkeit, dass man sich in Zukunft verstärkt auf PC-Titel konzentrieren wird, sollte es Shiny Entertainment sicher gelingen auch in Zukunft zu glänzen. **(Markus Krichel/mash)**



Helikopter und Sportwagen sind neben Spielen Perrys große Leidenschaft.

Ein Wurm geht um die Welt



Earthworm Jim 3D von Virgin war bisher der Tiefpunkt in der Karriere des Wurms Jim.

Earthworm Jim ist trotz seines hohen Alters immer noch mächtig aktiv. Virgin England bescherte ihm unlängst in »Earthworm Jim 3D« einen zeitgemäßeren Look, doch selbst die Popularität des bekanntesten Kriechtiers aller Zeiten konnte dieses Machwerk nicht über die Mittelmäßigkeit hinausheben. Eine wesentlich bessere Umsetzung schaffte Crave mit »Earthworm Jim: Menace 2 the Galaxy« für den Nintendo Color GameBoy. Als Plastikspielzeug machte Jim eine gute Figur und selbst in seiner eigenen, von Marvel produzierten Comicserie verstand er zu glänzen. Zwei Jahre lang flimmerte er über die TV-Bildschirme und gewann Kultstatus unter seinen Fans - selbst ein Kinofilm war zeitweise im Gespräch. Sogar eine Serie von Sammelkarten fehlte nicht. Derartige Absprünge in die Welt der Massenmedien sind normalerweise Unternehmens-Ikonen wie dem latzhosigen Klempner Mario oder dem blauen Igel Sonic vorbehalten. Umso erstaunlicher, dass es einer solch kleinen Firma wie Shiny Entertainment gelang, in diese eifersüchtig bewachten Domänen vorzudringen.



Die Sammelkarte zur TV-Serie.



Immerhin zwei Jahre lang konnte sich die Zeichentrickserie halten.



Auch als Spielzeugfigur wurde Jim verewigt.

PC PLAYER SPIELETESTS

Unabhängig, unbequem, unbestechlich – bei Spieletests kennt unsere Redaktion kein Pardon. Wir verraten Ihnen außerdem, was diesen Monat bei uns privat angesagt ist.

RETTUNGSHELFER


DAMIAN KNAUS

In der guten alten Computerspielzeit galt ein Programm schon als umfangreich, wenn man neben dem Standard-Feuerknopf am Joystick noch drei Tastaturkommandos hatte. Bis heute breiteten sich die Befehle für Spiele auf fast jede freie Taste aus. Schön und gut: Steigert die zunehmende Komplexität doch meist auch den Spaß. Das Problem ist nur, dass jeder Hersteller so seine eigenen Vorstellungen hat, was Feuerknöpfe, Ziffern und Buchstaben zu bedeuten haben. Mal aktiviere ich mit der Taste S meine Strahlenkanone, beim anderen Titel begeht meine Spielfigur so mir nichts dir nichts Selbstmord. Im Menü-Dschungel ist es um so verwunderlicher, dass es über die Jahre hinweg eine Standardfunktion gab, deren Aufgabe niemand zu verändern wagte: Die Escape-Taste. Selbst der provinziellste Computerlaie weiß, dass er die lästigen Videosequenzen seiner Spiele damit sofort über den Jordan schicken kann. Einsam in der Ecke der Tastatur platziert befreit sie aus verdrahteten Menüfunktionen oder bringt uns sofort ins rettende Speichermenü. Da behaupte doch noch jemand, dass es außer dem Stromkabel auf dem PC keine anderen Standards gebe. **(dk)**



Bei den vertrackten Menüs vieler Spiele ist die Escape-Taste oft der einzige Ausweg.

SPIEL DES MONATS



144 Superbike Championship 2000

Das PC-Player-Testteam



ROLAND AUSTINAT (ra)

- **Lieblings-Genre**
  kennt doch jeder: (Action-)Adventures, Rollenspiele, Jump'n'Runs
- **In meinem CD-Spieler**
  Natalie Merchant: Tigerlily
- **Auf der Privat-Festplatte**
  Planescape: Torment
  NES-Emulator (für Final Fantasy 1-3)
- **Auf meinem Nachttisch**
  Hanns Dieter Hüsch: Wir sehen uns wieder
- **Ich freue mich auf**
  herrliche Sommertage



MANFRED DUY (md)

- **Lieblings-Genre**
  Strategie, Wirtschaftssimulationen, Aufbauspiele
- **In meinem CD-Spieler**
  Radiohead: My Iron Lung
- **Auf der Privat-Festplatte**
  Planescape Torment
  Panzer General 4
  Theme Park World
  Anstoss 3
- **Auf meinem Nachttisch**
  Glen Cook: Die Schwarze Schar
- **Ich freue mich auf**
  Warcraft 3
  Black & White



UDO HOFFMANN (uh)

- **Lieblings-Genre**
  Rennspiele, Diverses
- **In meinem CD-Spieler**
  The Doors: Light my Fire
- **Auf der Privat-Festplatte**
  Planescape: Torment
  Final Fantasy 8
  Powerslide
- **Auf meinem Nachttisch**
  Leo Tolstoi: Krieg und Frieden
- **Ich freue mich auf**
  Baldur's Gate 2
  Colin McRae Rally 2
  Black and White

So werten wir

Um ein geflügeltes Wort zu strapazieren: Auch und gerade bei unseren Tests ist letztlich entscheidend, was hinten herauskommt. Denn dort, sprich am Ende eines jeden Spieletests, prangt unser Wertungskasten, der darüber Auskunft gibt, ob das zuvor besprochene Produkt sein Geld auch wert ist.

PC PLAYER WERTUNG

Grafik	70
Einstieg	70
Steuerung	80
Sound	30
Komplexität	70
Multiplayer	50
SPIELSPASS	**78**

GRAFIK
Schöne Aussichten oder hässliches Geruckel? Die »Grafik«-Wertung verrät Ihnen, wie es um die visuellen Reize des besprochenen Spiels bestellt ist.

EINSTIEG
Aller Anfang ist schwer. Das muss aber nicht sein. Je höher die »Einstieg«-Wertung, desto schneller kommen Sie mit dem Programm zurecht.

STEUERUNG
Idealerweise ist sie so lecker-leicht, dass sich das Programm fast von selbst spielt. Undurchsichtige Options-Wüsten ernten hingegen wenig Punkte.

SOUND
Hier gibt es Punkte für spannende Soundeffekte und mitreißende Musik, die zum Geschehen passt. Komposition und Technik beeinflussen die Punktzahl mächtig.

KOMPLEXITÄT
Viele abwechslungsreiche Level, Varianten oder ein Editor sind die Schlüssel zu einer hohen Wertung in Sachen »Komplexität«.

MULTIPLAYER
Wie hoch ist der Zusatz-Lustgewinn, wenn mehrere menschliche Spieler antreten? Unsere »Spielspaß«-Wertung bezieht sich explizit auf die Solo-Spielfreude!

SPIELSPASS
Die sechs oben genannten objektiven Bewertungskriterien haben natürlich einen gewissen Einfluss auf die Gesamtwertung. Noch viel wichtiger ist allerdings, ob ein Spiel letztlich Spaß macht oder eben nicht. Daher ist für uns der Spielspaß auch das ausschlaggebende Bewertungskriterium.



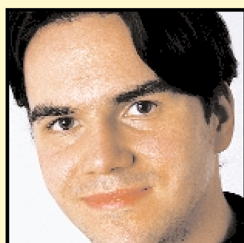
DAS PC PLAYER PRÄDIKAT

Was für die Filmindustrie der »Oscar«, ist für uns der »Gold Player«. Mit dieser Trophäe würdigen wir all jene Spiele, die eine Spielspaß-Wertung von 85 an aufwärts erreicht haben. Um diese Kandidaten entbrennen in aller Regel die heißesten Rededuelle innerhalb der Redaktion. Denn vor der Vergabe dieser begehrten Auszeichnung muss sich neben dem Haupttester zumindest noch ein zweiter Redakteur für die Vergabe des »Gold Player« stark machen. Einen kleinen Einblick in die aktuellen spielerischen Sympathien der Redakteure gewährt übrigens unsere Index-Seite.

PC Player wertet generell auf einer Skala von 1 bis 100. Bei den kleineren Sub-Wertungen Grafik, Sound, Einstieg, Komplexität, Steuerung und Multiplayer beschränken wir uns auf Zehner-Schritte. Die Spielspaß-Wertungen werden hingegen in unseren Redaktionskonferenzen auf den Punkt genau zurechtgeschmirgelt – wobei dort natürlich der Haupttester das letzte Wort hat. Bei hochklassigen Kandidaten schaut sich stets ein zweiter oder gar noch ein dritter Redakteur das Spiel an. In diesem Fall prangen oftmals gleich mehrere Meinungskästen in einem Artikel. Die können (und sollen) sich durchaus widersprechen, denn bekanntlich sind die Geschmäcker ja verschieden – und dies gilt nicht nur für die einzelnen Leser, sondern im gleichen Maße auch für die PC-Player-Redakteure.

Wertungsskala

0-19	katastrophal
20-39	schlecht
40-49	mäßig
50-59	durchschnittlich
60-69	ordentlich
70-79	gut
80-89	sehr gut
90-100	genial



DAMIAN KNAUS (dk)

- **Lieblings-Genre** (Aufbau-)Strategie, Adventures, Rollenspiele
- **In meinem CD-Spieler** Tarzan: Soundtrack
- **Auf der Privat-Festplatte** Rayman 2, Age of Empires 2
- **Auf meinem Nachttisch** Mein CD-Player und zahlreiche Taschentücher
- **Ich freue mich auf** Vampire: The Masquerade, Halo, Simon the Sorcerer 3D, Black & White



JOCHEN RIST (jr)

- **Lieblings-Genre** Ego-Shooter, Action-Adventures
- **DVD des Monats** Natural Born Killers: Director's Cut
- **Auf der Privat-Festplatte** Nox, Radiospy, Starsiege: Tribes
- **Auf meinem Nachttisch** Kettensäge, Shotgun ...
- **Ich freue mich auf** Need for Speed Porsche, Voodoo 5-6000, Die X-Box



MARTIN SCHNELLE (mash)

- **Lieblings-Genre** Simulationen, Ego-Shooter, Rennspiele
- **In meinem CD-Spieler** Billy Idol: Rebel Yell
- **Auf der Privat-Festplatte** Ultima 9, The Sims, Unreal: Tournament
- **Auf meinem Nachttisch** David Feintuch: Sternenkadett, Nick Seafort
- **Ich freue mich auf** C&C: Renegade, Duke Nukem Forever



STEFAN SEIDEL (st)

- **Lieblings-Genre** Action-Rollenspiele, Rennspiele
- **In meinem CD-Player** Meat Loaf: Bat out of Hell
- **Auf der Privat-Festplatte** Nox, Planescape: Torment, Pharao
- **Auf meinem Nachttisch** Eine Tonne Taschentücher, Bonbons und Hustensaft.
- **Ich freue mich auf** Diablo 2, Halo, TechnoMage



THOMAS WERNER (tw)

- **Lieblings-Genre** Strategie, 3D-Action
- **In meinem CD-Player** Star Wars: Episode 1 (Soundtrack)
- **Auf der Privat-Festplatte** Ultima 9, Planescape: Torment, Nox
- **Auf meinem Nachttisch** Noch mehr Spiegel-Ausgaben
- **Ich freue mich auf** Black & White, Vampire: The Masquerade, Commandos 2

Wirtschaftssimulation für Einsteiger, Fortgeschrittene und Profis

Der Verkehrs-gigant



■ **Hersteller:** JoWood/Infogames ■ **Testversion:** Beta vom Februar 2000 ■ **Betriebssystem:** Windows 95/98 ■ **Sprache:** Deutsch ■ **Multiplayer:** bis 4 (Netzwerk, Internet) ■ **3D-Grafik:** – ■ **Hardware, Minimum:** Pentium/266 MMX, 32 MByte RAM ■ **Hardware, Empfehlung:** Pentium II/350, 64MByte RAM

SimVerkehrsbetriebe: Nehmen Sie den Kampf gegen Verspätungen und um möglichst viele zahlende Passagiere selbst in die Hand.

Ihre Verkehrsplanung zeigt erste Auswirkungen auf die Einwohner. (alle Bilder 1024x768)

FAKTEN

- 30 Orte für Endlosspiel
- Eine Kampagne mit 15 Städten
- Über 500 verschiedene Gebäude
- Realistisch simulierte Bevölkerung
- Wahl zwischen einfachem oder realistischem Verkehrsmodell

Mussten Sie schon mal auf die heiße Party verzichten, weil S-Bahn-Schaffner gern früh zu Bett gehen? Jetzt schlägt Ihre Stunde: Zeigen Sie Ihrer Stadt, dass Verkehrsplanung auch funktionieren kann.

Experten wagen sich gleich an ein »Endlos-Spiel« mit einem von 30 Orten, den Sie entweder flächendeckend mit Bus und Bahn versorgen oder sich kapitalistisch gewinnmaximierend auf einige wenige Routen beschränken.

Als frischgebackener Verkehrsplaner wählen Sie die Kampagne, die schrittweise in das Spiel einführt. Ihr Arbeitgeber stellt Ihnen aber harte Bedingungen: Innerhalb von vier Spieljahren muss Ihr Nahverkehrsnetz eine bestimmte Größe erreichen und Ihr Unternehmen einen vorgeschriebenen Wert. Schon wenn Sie die niedrigste Anforderung erreicht haben, ist der Level gewonnen. Schaffen Sie dennächst höheren Wert, dürfen Sie den darauffolgenden Level überspringen.

SimVerkehr

Kleine Menschen wuseln zu Fuss ins Büro und inhalieren die Abgase, die Autofahrer mit ihren rostigen Karossen in die Luft wirbeln. Nicht gerade umwelt- oder gesundheitsförderlich. Entsprechend dröhnt statt lauschiger Fahrstuhl-Musik nur unangenehmer Verkehrslärm aus den Lautsprechern. Sie scrollen weiter über die Stadtkarte. Was ist denn das? Sieht aus wie eine Fabrik. Ein Druck auf den Info-Knopf verrät Ihnen, dass dort fast 400 Menschen ihre Brötchen verdienen. Alle fahren mit ihrem Pkw zur Arbeit. Über die Landkarte verteilt leuchten jetzt auch einige Wohnhäuser rot auf. Hier wohnen also die Arbeiter. Gleich neben der Fabrik steht ein Kaufhaus. Nochmal geklickt: Aha, die Wohnhäuser der potenziellen Kunden überschneiden sich zum Teil mit denen der Fabrikarbeiter oder liegen nicht weit davon entfernt. Hm,



Schön vollgestopft: Bei zu vielen Linien verlieren Sie schnell die Übersicht.



Sachen gibt's: Diese frechen Einwohner haben doch einfach den Eiffelturm nachgebaut.



Klingelnde Kassen: Kaufhäuser sind besonders rentable Haltestellen.

wenn Sie das alles mit einer Buslinie verbinden, sollte eigentlich nicht viel schief gehen.

Einen Mausklick später sehen Sie eine Auswahl von Haltestellen. Am günstigsten ist ein einfaches Schild. Doch das genügt Ihren gehobenen Ansprüchen nicht. Sie wissen ja aus eigener Erfahrung, wie frustrierend das Warten auf den Bus im strömenden Regen ist. Viel besser ist da natürlich eine überdachte Haltestelle– oder wäre ein beheiztes Wartehäuschen nicht noch attraktiver? Nein, für den Anfang viel zu teuer. Vor dem endgültigen Positionieren der Wartehäuschen leuchten die umliegenden Wohnhäuser auf, was den möglichen Einzugsbereich verdeutlicht. Stopfen Sie aber nicht alles mit Wartehäuschen zu, denn jeder Bus verbringt Zeit an der Haltestelle und zwingt alle anderen Fahrzeuge zum Stopp. Das kann später Staus auslösen.

Alles nach Fahrplan

Der erste Schritt ist getan. Jetzt legen Sie den Verlauf der Buslinie fest. Mit der Maus ziehen Sie Pfeile die Straßen entlang, die alle Haltestellen zu einer geschlossenen Route miteinander verbinden. Alle Pfeile leuchten jetzt grün auf und Linie 1 ist fertig. Moment, da fehlt doch noch was. Genau, Busse. Wieder blättern Sie sich durch ein Einkaufsmenü. Preisbewusst entscheiden Sie sich für zwei der kleinsten Modelle. Jetzt noch die Busse der entsprechenden Linie zuordnen. Hach, wunderbar, sie fahren, aber leider ohne Insassen. Doch keine Panik: Das Angebot muss sich ja erst einmal herumsprechen.

Natürlich dürfen Sie Reklame in verschiedenen Medien schalten, doch in den ersten Leveln will der Verkehrsgigant Sie ja nicht gleich mit Optionen erschlagen. So stehen schon nach kurzer Zeit die ersten Kunden ganz von selbst an den Haltestellen. Über jedem Ihrer Wartehäuschen leuchtet ein kleines Menü: Ganz links steht die Nummer der Linie, in der Mitte die derzeitige Anzahl der Fahrgäste und ein Smilie rechts illustriert die Zufriedenheit Ihrer Kunden. Ein Kreis-Symbol über Ihren Bussen zeigt den »Füllstand« der Vehikel an. Auch die Anzahl wartender Fahrgäste steigt allmählich, also kaufen Sie besser noch ein paar Fahrzeuge. Eine neue Fahrlinie, die andere Bereiche abdeckt und außerdem noch die Möglichkeit zum Umsteigen anbietet, wäre auch nicht schlecht. Vorteil einer solchen Alternativ-Route: Der immer noch immense Autoverkehr wird nicht noch weiter durch vollgestopfte Buslinen behindert.

»Bis Sie sich eine Schwebebahn leisten können, müssen Sie viel sparen.«

Läuft Ihr Busunternehmen gut, dürfen Sie ruhig mal das Gehalt Ihrer Fahrer anheben. Denn gut bezahlte Fahrer behandeln Ihre Kunden freundlicher und das schlägt sich natürlich positiv auf das Image Ihrer Firma nieder. Geld dafür bekommen Sie beispielsweise durch ein Herabsetzen der laufenden Wartungskosten, doch dann müssen Sie früher oder später mit Aus- und Unfällen rechnen. Wenn Sie die Löhne einfrieren, streiken die Jungs zwar nicht, aber werden unfreundlicher – was sich wieder auf die Passagierzahlen auswirkt.

Hohes Verkehrsaufkommen

Die virtuellen Einwohner werden schon bald anspruchsvoller und wollen nicht immer mit dem →



Plattenbauten wie in Ostdeutschland. Sicherlich nicht der feinste Ort der Stadt.



Bus: billig, einfach zu planen. Ausreichend für frühe Level und verkehrsarme Strecken



Strassenbahn: Benötigt Schienen, für Fahrgäste attraktiver und umweltfreundlich.



S-Bahn: Ohne freie Fläche keine Schienen, dafür keinerlei Stauprobleme. Schnell.



Schwebebahn: Noch schicker, noch teurer, noch schneller.



Magnetschwebebahn: die Krönung. Platz satt, edles Ambiente, doch extrem hohe Kosten.

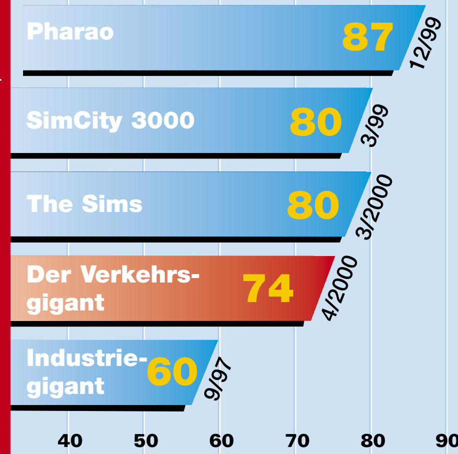
Der Verkehrsgigant



Am Anfang eines Levels gibt's eine kurze Beschreibung der Stadt und der gewünschten Spielziele.

PC PLAYER GESAMTWERTUNG IM VERGLEICH

Schöner als bei Impressions Pharao baut es sich zur Zeit nirgendwo. SimCity 3000 von Maxis bietet komplexes Futter für Städtebauer, ist allerdings nicht mehr als ein Update des Vorgängers. Experimentierfreudige Spieler wagen sich an The Sims (ebenfalls von Maxis), in dem sich alles auf eine Familiensimulation konzentriert,
Der Verkehrsgigant (JoWood) schafft es durch seine nicht sonderlich vielen Städte und die recht monotone Vorgehensweise nicht ins Aufbau-Oberhaus. Immerhin macht das Verlegen von Bus und Bahn mehr Spaß als der kompliziertere Industriegigant.



→ Bus im Stau festhängen. Kein Problem, denn dafür gibt es prompt die richtigen Fahrzeuge: Entscheiden Sie sich für eine Straßenbahn, müssen Sie nicht groß umdenken – nur Ihr Geldbeutel leert sich beim Verlegen der erforderlichen Schienen ein wenig. Wählen Sie die S-Bahn, wird die Sache schon komplizierter: Die Gleise dürfen im Gegensatz zur Tram nicht auf Straßen verlegt werden. Ein Glück, dass es in manchen Städten noch etwas Natur gibt. Die darf man nämlich ohne finanziellen Aufwand planieren und mit Schienen zupflastern.

Ein wenig schwieriger ist es, wenn doch ein Gebäude Ihrer künftigen Strecke im Weg steht. Bei einem Wohnhaus hat der Abriss wenig Konsequenzen, sofern Sie den Bewohnern eine angemessene Entschädigung zahlen. Richtige Probleme gibt es, wenn Sie eine Fabrik oder ein Dienstleistungsgebäude ins Jenseits befördern.

Mal davon abgesehen, dass eine höhere Entschädigung fällig wird, fallen mit dem Verlust des Bauwerks auch Arbeitsplätze oder Dienstleistungen weg. Frustriert über Ihre unüberlegte Maßnahme wandern die verärgerten Bewohner aus und hinterlassen verfallene Gemäuer. Andererseits schindet ein modernes Transportsystem doch mächtig Eindruck auf die Bewohner. Spätestens wenn eine Schwebebahn oder eine Magnetschwebebahn Ihre Stadt ziert, gehört der Proletenschlitten so manchen Einwohners schnell zum alten Eisen.


Diese drei Vehikel nehmen den Kampf gegen das Auto auf.

Strahlende Städte

Sie blicken in traditionell isometrischer Ansicht, also von schräg oben auf das Verkehrsspektakel. Durch rund 500 verschiedene Gebäudetypen werden die etwas grau daherkommenden Städte abwechslungsreich. Damit Sie nicht die Übersicht verlieren, zoomen Sie in drei Stufen von einer Übersicht der Stadt bis hin zum Treiben einzelner Bewohner. Die dürfen sich freuen, denn in Ihrer Welt herscht 24 Stunden am Tag strahlender Sonnenschein. Eine schicke Hintergrundmusik gibt es leider nicht, und auch auf Katastrophen und UFOs müssen Sie verzichten.

Angehende Verkehrsplaner grübeln zu Beginn erst über den Menüs, die eine gewisse Einarbeitungszeit erfordern – leider gibt es kein Tutorial, das den Spieler behutsam in die Bedienung einführt. Ein Editor zum Designen eigener Städte gibt es nicht. **(dk)**

Achtung Beta-version!

In unserer Testversion funktionierte der Mehrspieler-Modus noch nicht. In der vollen Version können dann bis vier menschliche Mitstreiter in einer Stadt sich gegenseitig die Fahrgäste abspenstig machen. Auch einige Zwischensequenzen soll das Programm noch spendiert bekommen. Sollten diese Änderungen wertungstechnische Auswirkungen haben, berichten wir Ihnen im nächsten Heft darüber.

Standpunkt

DAMIAN KNAUS

Kann es wirklich interessant sein, Bus- und Bahnlinien zu planen? Macht nicht sogar ein Job im Einwohnermeldeamt mehr Spaß? Beruhigen Sie sich: Das Spielprinzip ist nicht so monoton, wie es vielleicht klingt. Probleme wie überfüllte Busse, Verkehrsstaus oder Kostenexplosionen bringen Sie schnell ins Schwitzen, und Sie haben jede Menge damit zu tun, die Strecken zu verbessern und in Schuss zu halten. Und es macht einfach Spaß, das rege Treiben der Einwohner zu beobachten. Ärgerlicher als jede Verspätung Ihrer Busse ist die umständliche Handhabung der Menüs. Schade auch, dass ich keine weiteren Aufbauelemente außer meinen Fahrstrecken besitze. Alles in allem wird der Verkehrsgigant bei Freunden wuseliger Spiele für Unterhaltung sorgen.

PRO & CONTRA

- ⬆ Lebendige Spielewelt
- ⬆ Zahlreiche, unterschiedliche Gebäude
- ⬇ Bedienungsschwächen
- ⬇ Wenig Abwechslung

PC PLAYER WERTUNG

Grafik	70
Sound	60
Einstieg	70
Komplexität	70
Steuerung	60
Multiplayer	–
SPIELSPASS	74

Wirtschaftssimulation für Einsteiger und Fortgeschrittene

RTL Boxen Extra

■ **Hersteller:** Silver Style/RTL Playtainment ■ **Testversion:** Verkaufsversion 1.0 ■ **Betriebssystem:** Windows 95/98 ■ **Sprache:** Deutsch ■ **Multiplayer:** bis 4 (nacheinander an einem PC) ■ **3D-Grafik:** Direct3D ■ **Hardware, Minimum:** Pentium/133, 16 MByte RAM ■ **Hardware, Empfehlung:** Pentium/200 MMX, 64 MByte RAM, 3D-Karte



Die leeren Räume wirken ziemlich unheimlich, dafür manövrieren Sie mit der Menüleiste schnell durch das Gebäude.

Auch wenn es Iris Berben lieber beim Pay TV macht, die meisten von uns gucken sich Boxen immer noch beim Privatsender RTL an.

Auf Ihrem PC bleiben Sie ohne TV-Karte von den Sendungen verschont, aber manchmal tauchen sie auch dort auf. Nach dem verhunzten »RTL Skispringen« kümmern Sie sich bei »RTL Boxen Extra – Der Boxmanager« um die Belange eines Boxstalls, um mit Ihren Prügel-Ottos selbst viel Kohle zu scheffeln. Ein Mal ein Trainingsprogramm aufstellen, danach regelmäßig einen Sponsorenvertrag abschließen, alle paar Jahre eine größere Trainingshalle anmieten und dazu öfter mal einem mäßig animierten Kampf zuschauen beschreibt die gesamte Palette Ihres Tuns.
(Alex Brante/md)



Die Kampfdarstellung ist ordentlich, die Animationen dagegen liederlich.



Standpunkt

ALEX BRANTE

**Der RTL- Manager ist bis auf minimal bessere Grafik und einem geringeren Schwierigkeitsgrad mit »Sports TV: Boxing!« (siehe PC Player 11/98) identisch.
Dabei hatte ich sie schon erfolgreich verdrängt, die guten alten Standbildmenüs, in denen so viel Leben wie in einer Leichenhalle herrscht. Ein Abstellen der nervtötenden Hintergrundmusik verstärkt noch die gespenstische Atmosphäre. Sonderlich viel zu tun bleibt hernach ohnehin nicht mehr. Da können weder die halbwegs ordentliche Bedienung noch die akzeptable (aber hölzerne) Kampf-Grafik ein frühes k.o. verhindern.**

PRO & CONTRA

- **Übersichtliche Menüstruktur** (Pro)
- **Verliert schnell seinen Reiz** (Contra)

Adventure für Einsteiger, Fortgeschrittene und Profis

The longest Journey

■ **Hersteller:** Funcom/Egmont Interactive ■ **Testversion:** Beta vom Februar 2000 ■ **Betriebssystem:** Windows 95/98 ■ **Sprache:** Deutsch ■ **Multiplayer:** – ■ **3D-Grafik:** Direct3D ■ **Hardware, Minimum:** Pentium/166, 32 MByte RAM ■ **Hardware, Empfehlung:** Pentium II/266, 64 MByte RAM, 3D-Karte

Ein echtes Point-and-Click-Adventure in 2D, dazu noch mit einer Frau als Heldin – da muss es doch einen Haken geben, oder?



Jung und ahnungslos: April Ryan stürzt Hals über Kopf ins Abenteuer.



Glück im Spiel? Der Herr mit dem Schlapphut verspricht April Preise wie die Krähe mit einem extrem losen Mundwerk. (alle Bilder Direct3D, 640x480)

FAKTEN

- Reinrassiges Point-and-Click-Abenteuer
- Zwei völlig verschiedene Welten
- Rund 150 Schauplätze auf 4 CD-ROMs
- 3D-Polygon Figuren vor 2D-Hintergründen
- Alle Unterhaltungen zum Nachlesen
- Erlebnisse und Kommentare landen im witzigen Tagebuch
- Schicke Licht- und Schatteneffekte in Echtzeit
- Über 30 Minuten fein gerenderte Zwischensequenzen
- 100 Spielstände

Die 10 000-Mark-Preisfrage: Welches Genre befällt im Moment leichte Existenzangst? Gut, nicht sonderlich schwer – das klassische Adventure.

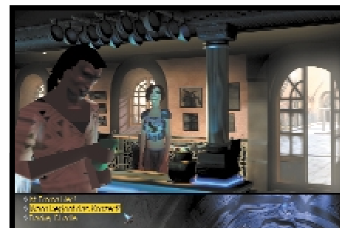


Arcadia – bislang vom Massentourismus verschont.

Umso wagemutiger, dass Funcom, norwegischer Entwickler von PlayStation-Rennspielen (!), ein zweidimensionales Abenteuer produziert. »The longest Journey« heißt das gute Stück, dass mit einer 18-jährigen Hauptdarstellerin namens April Ryan und einer Geschichte fernab der üblichen Klischees aufwartet. Sicher, die Welt steht auch diesmal wieder auf der Kippe, aber wollten Sie das Leben eines Finanzbeamten nachspielen? Wir auch nicht.

Die Studentin April Ryan

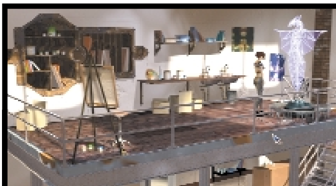
Kleiner Sprung ins Jahr 2209: April Ryan büchst just nach ihrem 18. Geburtstag von zu Hause aus – wer will schon in einem öden Kaff auf dem Land herumhängen, sich mit zwei Brüdern und den Eltern rumärgern, wenn man stattdessen als angehende Künstlerin in einer aufregenden Großstadt wohnen könnte?



Barkeeper Charlie jobbt wie April im Café Fringe.


Fast so schön wie in München: Mit der versifften U-Bahn saust Miss Ryan kreuz und quer durch Venice und Newport.

Mit ein paar Habseligkeiten landet April in Venice, einem Vorort der leicht heruntergekommenen US-Metropole Newport, in der die Polizisten nebenher für Pistolen und Softdrinks Werbung machen. In Venice geht April auf die VAVA, die Venice Academy for Visual Arts, kellnert abends im Café Fringe und investiert ihren Lohn in Farbe und Leinwand.


Wow, das Hologramm sieht fast aus wie ein Drache ...

Doch irgendwas geht nicht mit rechten Dingen zu: Während April manchmal tagelang keinen Pinselstrich aufs Papier bekommt, träumt sie nachts die wildesten Phantasien von Drachen und verwunschenen Welten. Eines Abends tanzt sogar ein musizierender Gnom durch das Café Fringe – und dort schläft nun wirklich niemand.

Magie und Technik

Wir wollen Ihnen nicht zu viel verraten, doch so viel sei uns erlaubt: Nach einigem Hin und Her öffnet der zwielichtige Cortez für April das Portal in eine Paralleldimension. Dort leben die Menschen ohne hochentwickelte Technik wie einst im Mittelalter. Dafür ist der Gebrauch von Magie alltäglich und exotische Geschöpfe, mal mehr, mal weniger friedlich, spazieren beiläufig umher.

»Wollten Sie das Leben eines Finanzbeamten nachspielen?«

Von einem alten Wächter namens Tobias erfährt April, dass sie sich in Arcadia befindet und ihre Heimat hier unter dem Namen Stark bekannt ist. Vor Urzeiten bildeten die zwei eine Einheit. Weil sich die Menschen jedoch zu Herren des Universums aufschwingen wollten, verfrachtete der Hüter-Orden die Magier und Technokraten in zwei Welten – eben Arcadia und Stark – und teilte auch sich selbst in beide Dimensionen auf. Damit diese auch dauerhaft getrennt bleiben, errichteten die Hüter einen Turm, in dem einer von ihnen jeweils 1000 Jahre nach dem Rechten sieht. Doch der aktuelle Hüter ist schon seit 200 Jahren überfällig und die Ordensmitglieder in Stark, die sich selbst Neuerer nennen, wollen eine Wiedervereinigung der beiden Welten herbeiführen, um die Menschheit wieder zu alter Macht und Größe zu führen.

Probleme satt

Sie merken schon, das wird keine leichte Aufgabe für April, die jetzt gleich vor vier Problemen steht. Erstens muss sie den Hüter finden, zweitens das Tor zu dessen Reich. Im Turm sollte normalerweise eine Steinscheibe mit vier Edelsteinen liegen, die beide Dimensionen auf Abstand hält. Natürlich fehlt die Scheibe und die Klunker sind in Arcadia und Stark verstreut – der dritte Auftrag. Vierte und letzte Mission: Das Wirken der Neuerer stoppen, die in Stark als getarnte Organisation die Voltec-Kirche gegrün- →


Die Methode des scharfen Hinsehens: Der Müllsack links wirft einen wirklich interessanten Schatten an die Wand.

GEWINNE, GEWINNE, GEWINNE!

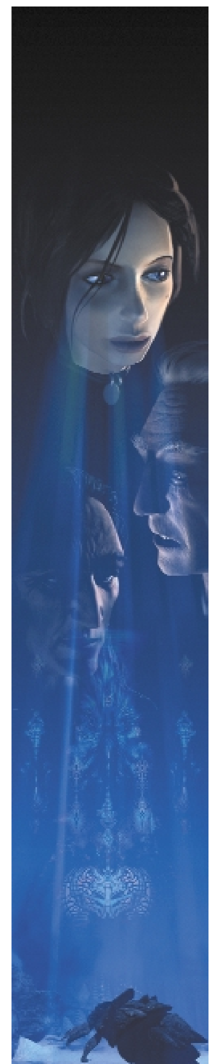

April packt schon die Koffer: Fliegen Sie mit ihr nach Norwegen.

■ Noch schöner als »The longest Journey« auf dem PC ist nur eine echte Reise nach Norwegen: Egmont Interactive lädt den Gewinner unseres Preisrätsels zu einem Trip zu den Funcom-Entwicklern ein. April Ryan ist natürlich auch mit von der Partie. Auch der zweite Preis kann sich sehen lassen: Ein Abendessen mit April-Modell Katja Koopmann. Außerdem verlosen wir noch drei Mal das Spiel mit der eigens dafür aufgenommenen Remix-CD des Depeche-Mode-Klassikers »Get the Balance right«. Und hier unsere Frage: Wer lieh April Ryan die deutsche Stimme?

1. Stephanie Kindermann
2. Katja Koopmann
3. Stefanie Kindermann
4. Monika Sundermann

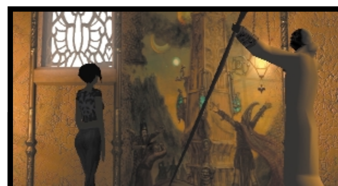
Bitte schreiben Sie neben Ihrer Antwort noch Ihr Alter auf eine Postkarte und schicken Sie die an den Future Verlag, Redaktion PC Player, Stichwort: Langer Marsch, Rosenheimer Str. 145h, 81671 München. Einsendeschluss ist der 8.4.2000.

Future- und Egmont-Interactive-Mitarbeiter sowie deren Angehörige dürfen leider nicht mitmachen. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.


Seltsame Typen – und April Ryan mittendrin.

The Longest Journey


Star-Wars-Freunde aufgemerk: April schwimmt hier nicht durch die Stadt der Gunganer auf Naboo, sondern durch Arcadias Unterwasserwelt.


Der alte Wächter Tobias ...


... berichtet April von den Plänen der Neuerer.


Vergleichen Sie: Sieht Katja ihrem Spiel-Vorbild nicht frappierend ähnlich?

→ det haben, der ganze Armeen, Weltkonzerne und Planeten gehören.

Zum Glück gibt es Typen wie Cortez oder Tobias, die April immer wieder Tipps für ihr weiteres Vorankommen geben. So unternimmt sie Botengänge für einen Kartenhändler in Arcadia, klaut einem Polizisten sein Kunstauge, um in ein Archiv zu gelangen, hantiert mit magischen Essenzen herum und macht sich sogar auf in den Weltraum.

Wie in alten Zeiten

The longest Journey ist in 13 Kapitel und einen Pro- beziehungsweise Epilog unterteilt. Das macht die epische Geschichte einen Tick überschaubarer und hilft Ihnen, sich zum Schlafen vom PC loszueisen. Das bedeutet gleichzeitig, dass die Handlung relativ linear abläuft, doch weil es so viel zu sehen und auszuprobieren gibt, fällt das nicht weiter auf.

Die Bedienung lehnt sich eng an alte LucasArts-Klassiker an: Die rechte Maustaste ruft ein kleines Menü auf, über das Sie Dinge ansehen, benutzen/kombinieren oder sich mit Personen unterhalten können. Außerdem beschleunigen Sie mit einem Rechtsklick Gespräche: Eilige überfliegen die optionalen Untertitel und springen gleich zum nächsten Satz.

Die Dialoge laufen im bewährten Multiple-Choice-Verfahren ab, wobei gelegentlich ein schon gesprochener Satz nicht verschwindet. Das mag sich in der Verkaufsversion noch ändern. Ein Links-Doppelklick beschleunigt Aprils Spaziergänge zwischen zwei Schauplätzen.

»Die deutsche Übersetzung ist erfreulich gut.«

Schau'n mer mal

Den Grafikern von Funcom ist das Kunststück gelungen, die Stimmung der zwei Dimensionen optisch rüberzubringen: Stark wirkt technisch unterkühlt und heruntergekommen, während Arcadia mit warmen Farben die märchenhafte, magische Szenerie zum Leben erweckt. Zwar handelt es sich bei den Schauplätzen um 2D-Standbilder, doch fast immer sind ein paar Kleinigkeiten animiert oder es laufen ein paar Typen umher. Eine 3D-Karte verbessert die Darstellung der Polygon-Personen übrigens nur minimal.

Meist wechseln die Umgebungen ohne Übergang, manchmal wandert April jedoch durch in mehreren Ebenen scrollende Gebiete – schick! Ähnlich schön sind die Videos, die an wichtigen Momenten der Handlung eingeblendet werden.

Standpunkt

UDO HOFFMANN

Lange hatte das 2D-Adventure traurig in seiner Höhle gehockt und die vor seinem Gucklock vorbeiflanierende Parade der 3D-Action-Adventure betrachtet. Schnöde Gecken, so dünkte es ihm, oberflächlich und eitel. Jetzt hat es sich noch einmal aufgerafft und zeigt den neureichen Grafikwundern, was wirklich ein gutes Spiel ausmacht.

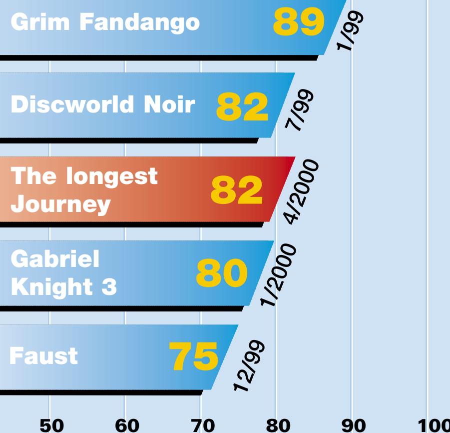
Zwar gibt es auch in diesem Song typische Adventure-Disharmonien: Rätsel, bei denen man partout nicht weiterkommt (es hat ewig gedauert, bis ich endlich ins Theater kam), zum Teil ausufernde Gespräche. Belohnt wird man aber mit einer faszinierenden Geschichte. Und die ist so gut, dass sich schon fast eine Verfilmung anböte. Ich persönlich komme mit den angenehmen Hintergrund-Grafiken von »The longest Journey« und seiner sympathischen und etwas scheuen Hauptfigur phantastisch zurecht.

PRO & CONTRA

- ⊕ Klassisches Adventure
- ⊕ Äußerst atmosphärisch
- ⊖ Viele Gespräche
- ⊖ Einstieg etwas zäh

PC PLAYER GESAMTWERTUNG IM VERGLEICH

Grim Fandango behauptet sich ehern gegen alle anderen Konkurrenten: Spielwitz, Rätsel und Stimmung sind nach wie vor unübertroffen. The longest Journey von Newcomer Funcom schafft mit feiner Atmosphäre und guter Präsentation den Sprung auf Platz zwei der Adventure-Charts. Den teilt es sich mit Discworld Noir, einer Mischung aus Film-Noir und Pratchett-Posse. Gabriel Knight ist der einzige echte 3D-Vertreter in diesem Vergleich. Faust ist hingegen so intellektuell abgedreht, dass nur Feuilleton-Stammleser es so richtig genießen können.




April öffnet in Arcadia ein Portal zurück nach Stark.

Rätseln mer mal

Sicher fragen Sie sich: Wie ist das Puzzle-Design? Tja, eigentlich gut. Um beispielsweise in ein Kino zu kommen, müssen Sie eine Heerschar von Gegenständen einsammeln und richtig kombinieren. Manchmal sind die Rätsel allerdings einen Tick obstrus: Oder würden Sie eine Isolierzange mit einer aufgeblasenen Gummiente fixieren und das Gebilde dann an einer Wäscheleine zum »Angeln« benutzen? Solches »extrem um die Ecke Denking« hält sich jedoch in Grenzen.

Eine geniale Idee: Um ewige Ausprobier-Klickorgien zu vermeiden, blinkt der ausgewählte Gegenstand nur, wenn Sie ihn einsetzen können, beispielsweise ein Geldstück bei einem Kaufmann. Ansonsten passiert nichts, blöde »Das kann ich nicht machen«-Sätze entfallen. So bleibt auch das »Drehbuch«, in dem alle Wortwechsel nachzulesen sind, entsprechend schlank.

Hör'n mer mal

Ein Spiel mit vielen Dialogen steht und fällt mit seiner Übersetzung. Die gelang dem deutschen Vertrieb Egmont Interactive erfreulich gut. Aprils Kommentare sind herrlich zynisch, ebenso launig die Tagebuch-Notizen, frei nach dem Motto: »Rette ich eben die Welt – womöglich soll ich auch noch meine Wäsche waschen!« Ewig lange Unterhaltungen wie in »Discworld Noir« oder »Gabriel Knight 3« gibt es nur sehr selten.


Überall Ruinen – nur die Säule glänzt seltsam neu.


SimPsychologe: Was sehen Sie in diesem Bild?

Zudem werden Ihnen einige Sprecher bekannt vorkommen: Klaus Kindler alias Clint Eastwood, Jack Nicholsons Stimme Joachim Kerzel, aber auch die Sprecher von Lt. Uhura oder Bösewicht Khan aus Raumschiff Enterprise gaben sich im Synchron-Studio die Ehre. Etwas Verwirrung herrschte um die Stimme von April Ryan: Erst sollte die Sängerin von Mr. President diesen Part übernehmen, doch aus gesundheitlichen Gründe blieb es nur bei der Demo-Version. Für sie sprang Stephanie Kindermann ein, die sich für ihr burschikoses, verschmitztes Mundwerk ein Extralob einfängt. **(ra)**

Standpunkt

ROLAND AUSTINAT

Aprils längste Reise ist große Klasse: Nach kurzer Warmspielphase besitzt die anfangs eher schüchterne Anti-Heldin deutlich mehr Flair als ein 08/15-Abenteurer. Obendrein machen Arcadia und Stark schon optisch einfach Lust aufs Spiel. Dazu kommt die hervorragende Synchronisation mit tollen Sprechern und nur gelegentlichen Aussetzern (»Mit dir hatte ich gar nicht gerechnet.« - »Ich auch nicht.«).

Selbst das Puzzle-Design verkneift sich übliche »bring Gegenstand A zu Person B«-Strickmuster – ist in der Folge jedoch manchmal etwas zu abgehoben. Dafür ist das Tagebuch eine prima Idee: Oft ertappe ich mich, wie ich mal wieder auf die Seiten linse und nach einem neuen Eintrag schaue. Hey, wenn Funcom so weitermacht, kann LucasArts von mir aus bis zum jüngsten Tag Star-Wars-Krücken produzieren.

PRO & CONTRA

- ⊕ Flippige (Anti-)Heldin
- ⊕ Witziges Tagebuch
- ⊕ Edle Musik
- ⊖ Hölzerne Animationen

PC PLAYER WERTUNG

Grafik	80
Sound	90
Einstieg	80
Komplexität	80
Steuerung	80
Multiplayer	–

SPIELSPASS 82

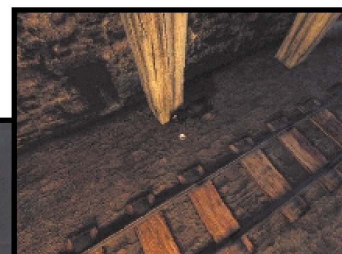
Erste Hilfe

- **Nehmen Sie alles mit, was nicht niet- und nagelfest ist. Reden Sie mit jedem. Eigentlich klar, oder?**
- **Lesen Sie das Tagebuch regelmäßig durch, darin verstecken sich oft Informationen. Spaßig ist es außerdem.**
- **Wenn Sie scheinbar in einer Sackgasse hängen: Haben Sie mit jedem geredet?**
- **Schauen Sie sich alle Objekte an, die der Mauszeiger erkennt. Oft versteckt sich hier der eine oder andere Jux, der nichts mit dem Spiel zu tun hat. Wir sagen nur: Todesstern.**
- **Sie können zwar nicht sterben, aber ab und zu sollten Sie trotzdem speichern.**
- **Einige Entscheidungen haben auf den Spielverlauf keine Auswirkung. Sie sehen dann nur ein anderes Video.**

Adventure für Fortgeschrittene

Dracula – Resurrection

■ **Hersteller:** Microids/Havas Interactive ■ **Testversion:** Verkaufsversion 1.0 ■ **Betriebssystem:** Windows 95/98 ■ **Sprache:** Deutsch ■ **Multiplayer:** – ■ **3D-Grafik:** – ■ **Hardware, Minimum:** Pentium/166, 32 MByte RAM ■ **Hardware, Empfehlung:** Pentium II/233, 64 MByte RAM


Dieses fast unsichtbare Braun-in-braun-Item ist typisch für Dracula.

Seit einigen Jahren ist 3D in und es sieht nicht so aus, als würde sich die Spielebranche von diesem Fimmel jemals erholen. So kommt auch das Adventure »Dracula« als dreidimensionaler Anachronismus daher.


Zu den schaurigen Spaziergängen durch transsilvanische Gemäuer gibt es im Spiel die passende Begleitmusik.

FAKTEN

- 2 CDs
- Vierseitiges Booklet-Handbuch
- 360-Grad-Perspektive
- Etwa 100 verschiedene Orte
- Basierend auf Bram Stokers »Dracula«

Wenn in Transsilvanien ein Bürger den blutarmen Scherz wagte, durch die Straßen zu laufen und »Der Graf ist tot, lang lebe der Graf« zu rufen, bliebe es im Zweifel nicht bei bissigen Kommentaren, er würde gepfählt.

Zum Lachen ist nämlich keinem zu Mute, wenn das Gespräch mal wieder auf Vlad III. kommt. Denn der blutrünstige, unsterbliche Adelige mit einem Hang zur Hämophilie, Spiegelbild und Sargnagel der transsilvanischen Gesellschaft, erklärter Solarium- und Dönerhasser, besser bekannt unter dem Namen »Dracula« verbreitete Angst und Schrecken unter seinen Landsleuten. Zwar dachten die dummen Westeuropäer, dass der mächtige Nosferatu-Vorsitzende Ende des 19. Jahrhunderts von wagemutigen Engländern in das Land des ewigen Knoblauchs geschickt wurde, doch in Rumänien weiß man es besser. Der Graf ist zurück. Als Erster bekommt dies Jonathan Harker zu spüren, dessen Frau Mina der steinalte Fledermaus-Charmeur mit telepathischen Kräften von London in sein rumänisches Schloss lockt. Sie erleben die Geschichte aus der Sicht des jungen Jonathan und erretten das mehr oder weniger holde Weibsbild. So zumindest die Theorie.

»Die Rätsel bleiben durchaus logisch.«


Alle Charaktere sind sehr detailliert ausgearbeitet und animiert.


So rasant wie in dieser Zwischensequenz geht es im eigentlichen Spiel nicht zu.

Ja wo flattern sie denn?

Wie bei Cryos »Atantis« erleben Sie die Spielwelt scheinbar dreidimensional. Allerdings können Sie sich immer nur an bestimmten Fixpunkten um die eigene Achse drehen und die Umgebung, eine Art Panorama-Bitmap, bewundern. Mit kleinem Aufwand zu großem 3D-Effekt täuscht hier die fürstliche Darstellung über ein schlichtes Grundgerüst hinweg. Genau wie bei Dracula selbst, der ist bei Licht betrachtet schließlich auch nur ein Häufchen Asche. Der Weg zwischen den einzelnen Bildern wird entweder mit kleinen Render-Filmchen oder einfach per Überblende zurückgelegt. Der Sinn des Ganzen besteht wie bei allen Adventures im Aufsammeln und Verwenden von Gegenständen. Ein Inventar finden Sie logischerweise auch vor, allerdings hat dies den großen Schwachpunkt, dass gefundene Objekte nicht wie üblich näher durch einen beschreibenden Text erläutert werden. Jeder Gegenstand wird nur noch einmal in größerer, gerenderter Form dargestellt. Das erweist sich als wenig tragisch, da die Rätsel durchaus logisch sind: eine Schleuder schießt Vögel, eine Lampe erhellt vorher nicht zu betretene Durchgänge, eine Skeletthand hilft beim Erreichen einer durch Gitter versperrten Bohle, welche wiederum das Überqueren einer zerstörten Brücke ermöglicht. Schön hierbei, dass jede korrekte Verwendung eines Gegenstandes zu einer netten Zwischensequenz führt, welche das Geschehen darstellt. Der Nachteil ist offensichtlich: Auf die zwei CDs von Dracula passt nicht allzu viel Spiel, deshalb ist es möglich, das ganze Adventure an einem langen Nachmittag durchzuzocken.

Wo die wilden Kerle hausen

Neben den einzelnen Rätseln bewohnen zu befragende Charaktere die finsteren Lande des Grafen Draculas. Diese sind hervorragend animiert und glücklicherweise ebenso gut informiert, um Ihnen das Rätselleben einfacher zu gestalten. Zwar kann die Synchronisation nicht voll befriedigen, dafür ist die Mimik und Gestik der einzelnen Gesprächspartner sehr beeindruckend.

Jeder einzelne wirkt wie ein Original, direkt aus »Nosferatu« (oder vielleicht doch eher »Tanz der Vampire«) entlaufen. Schon abgehakte Dialogpunkte stellt das Programm auch als solche dar, so dass ewige Wiederholungen von Konversationen nur dann stattfinden, wenn Sie es wollen. Speichern dürfen Sie Ihr Vorankommen an jeder beliebigen Stelle auf einem von acht Spielständen. **(Volker Schütz/mash)**

Standpunkt

VOLKER SCHÜTZ

Dracula sieht nett aus, auch wenn die verblüffend an Atlantis erinnernde Engine keine Fledermaus aus dem Dachgebälk haut. Die Atmosphäre ist dank Schauerschunkelhorror-Gedudel recht dicht und einem Vampirspiel angemessen. Die Rätsel bleiben durchgehend logisch und sind jeweils durch eine kurze Render-Sequenz in Szene gesetzt.
Das größte Problem liegt in den zu verwendenden Objekten. Deren Optik verhält sich nämlich zu 90 Prozent äquivalent zur ostfriesischen Nationalflagge: weißer Adler auf weißem Grund. Nur dass sich bei Dracula die Gegenstands- wie Umgebungsfarben genrerichtig eher im braunen Camouflage-Spektrum aufhalten. Die begrenzt logische und äußerst umständliche Navigation durch die Pixelkulisse ist die Silberkugel für den Spielspaß. Jetzt werden Sie empört fragen: »Silberkugel? Waren das nicht Werwölfe?!« Eben: Sie bringt ihn ja auch nicht um, sie schmerzt nur ganz gewaltig.

PRO & CONTRA

- ↑ Feine Animationen
- ↑ Rätsel logisch, …
- ↓ … aber Rätselobjekte schlecht sichtbar
- ↓ Begrenzt umfangreich

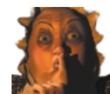
PC PLAYER WERTUNG

Grafik	70
Sound	70
Einstieg	70
Komplexität	60
Steuerung	60
Multiplayer	–
SPIELSPASS	**68**

Finstere Charaktere


Jonathan, der Hauptcharakter ist so ecken- und kantenlos wie seine Render-Herkunft vermuten lässt. Der König jeder Party.


Bei dieser leicht erschrocken dreinblickenden Dame handelt es sich um Jonathans Gattin Mina. Sie ist mal wieder dem Bann des alten Grafen verfallen. Frauen …


Dieses charmante »Etwas« ist Jonathans Wirtin Barina. Wenn sie nicht an »Tanz der Vampire« erinnert, dann wohl kein anderes Wesen westlich der Karpaten.


Von wegen, Alkohol schadet den Gehirnzellen … er macht nur mehr Platz für die übrigbleibenden! Alt-Alki Micha beweist dies als wichtigste Informationsquelle im Spiel.


Yuri, Scherge des Dracula, macht Ihnen das Adventure-Leben nicht unbedingt leichter. Aber was möchte man von solch einem gut aussehenden Zeitgenossen auch anderes erwarten.


Die Damen des Dracula erweisen sich als unglaublich gestylt. Vor allem, wenn man jahrhundertlange Dienste bedenkt, ohne dass der Meister ihnen auch nur eine Ausgabe der Vogue spendiert hat.


Der olle Graf selbst als Konkurrent von Clint Eastwood: Die Frauen fliegen auf das alte Ledergesicht Draculas. Wir fragen uns wirklich warum.

Actionspiel für Einsteiger

Top Shot

■ **Hersteller:** Logicware/HeadGames ■ **Testversion:** Verkaufsversion 1.0 ■ **Betriebssystem:** Windows 95/98 ■ **Sprache:** Englisch ■ **Multiplayer:** – ■ **3D-Grafik:** – ■ **Hardware, Minimum:** Pentium/90, 16 MByte RAM ■ **Hardware, Empfehlung:** Pentium/200, 32 MByte RAM

Na endlich – der erste virtuelle Schießstand für den PC ist da! Machen Sie es amerikanischen, naturverbundenen Jägern nach, …



Sterbt, ihr üblen Terroristen! … oder Bankräuber … oder Ladendiebe!

… trinken Sie Dosenbier und holen Sie Ihre Kanone hervor – es geht auf den Schießplatz. Ob stehende, sich bewegende oder gar fliegende Scheiben von Hasen, Bären oder Übelschergen: Mit einer von vielen verschiedenen Kanonen müssen Sie möglichst gut das Ziel treffen. Die Waffe wählen Sie frei, wobei es wenig Sinn macht, mit einem Maschinengewehr auf Bärenscheiben zu feuern. Mit der Maus bewegen Sie dabei ein Zielfadenkreuz über den Bildschirm, das auf Grund von Atmung und Rückschlag immer ein wenig zittert. Ist nicht sonderlich interessant, dafür kostet der Spaß nur 30 Mark – echte Munition ist wesentlich teurer. **(mash)**

PC PLAYER WERTUNG
SPIELSPASS 25

Geschicklichkeitsspiel für Einsteiger

Extreme Boards & Blades

■ **Hersteller:** Silverfish Studios/HeadGames ■ **Testversion:** Verkaufsversion 1.0 ■ **Betriebssystem:** Windows 95/98 ■ **Sprache:** Englisch ■ **Multiplayer:** – ■ **3D-Grafik:** Direct3D ■ **Hardware, Minimum:** Pentium/166, 32 MByte RAM ■ **Hardware, Empfehlung:** Pentium II/300, 64 MByte RAM, Direct 3D-Karte

Für Freunde der Sportarten, zu denen man Dockers-Turnschuhe und weite, bauchige Hosen braucht, hat Head Games die Lösung.


Hüpf, mein junger Freund! (Direct3D, 640x480)

Bewaffnet mit einem Skateboard oder Rollerblades begeben Sie sich in eine von 15 Arenen, von denen neun zu Beginn des Spiels noch nicht zugänglich sind und erst erspielt werden müssen. Auf Parkplätzen, Flächen vor Bürogebäuden und speziellen Skate-Parks zeigen Sie, was Ihre Spielfigur, die aus maximal 20 Polygonen besteht, so alles drauf hat. Die restliche Grafik ist wie die Musik abscheulich, die Steuerung krude – hier sind selbst 30 Märker zu viel. **(mash)**

PC PLAYER WERTUNG
SPIELSPASS 17

Geschicklichkeitsspiel für Einsteiger

Skydive

■ **Hersteller:** Gonzo Games/Electronic Arts ■ **Testversion:** Verkaufsversion 1.0 ■ **Betriebssystem:** Windows 95/98 ■ **Sprache:** Englisch ■ **Multiplayer:** – ■ **3D-Grafik:** Glide ■ **Hardware, Minimum:** Pentium/200, 32 MByte RAM ■ **Hardware, Empfehlung:** Pentium II/300, 64 MByte RAM, 3Dfx-Karte

Mit Macromedia geht alles! Denkt sich jedenfalls Gonzo Games bei dieser Fallschirmspringer-Simulation.



Im Sky-Slalom müssen Sie während des Falls Punkte aufsammeln. (Glide, 640x480)

In sechs verschiedenen Absprung-Gebieten (unter anderem der Normandie) müssen Sie aus einem fliegenden Flugzeug springen. Außer freiem Fall dürfen Sie sich in den Disziplinen Punktspringen und Sky-Slalom üben. In ersterer Version sollten Sie genau auf einem bestimmten Punkt landen, bei der anderen Variante hängen große Kreise in der Luft, die bei Berührung Ihr Punkte-Konto auffüllen. Grafisch erwartet Sie ein schlichtes Terrain und einfache Männchen. Ein Bildschirmschoner liegt dem Programm ebenfalls bei, außerdem läuft es auch auf dem Macintosh. **(mash)**

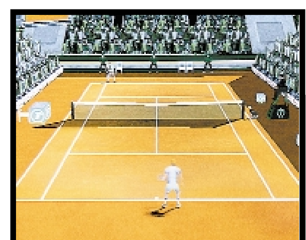
PC PLAYER WERTUNG
SPIELSPASS 32

Sportsimulation für Einsteiger

Extreme Tennis

■ **Hersteller:** HeadGames ■ **Testversion:** Verkaufsversion 1.061 ■ **Betriebssystem:** Windows 95/98 ■ **Sprache:** Englisch ■ **Multiplayer:** bis 2 (Modem, Netzwerk) ■ **3D-Grafik:** Glide ■ **Hardware, Minimum:** Pentium/166, 16 MByte RAM ■ **Hardware, Empfehlung:** Pentium II/300, 32 MByte RAM

Filzkugel-Dreschen ist out? Für HeadGames kein Grund, nicht trotzdem eine Tennis-Simulation auf den Markt zu werfen.


Die Figuren sehen nicht schlecht aus, aber die Animationen wirken hölzern.

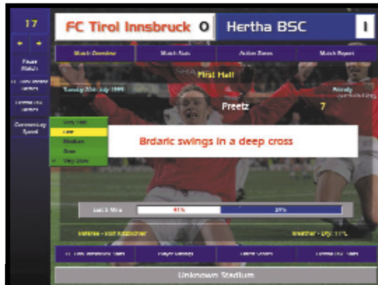
Sie wählen einen von 16 namensverfremdeten Spieler (Vorys Fecker!), greifen sich Schuhe und Schläger, und ab geht's auf den Court (Gras, Sand, Halle oder Hartplatz). Sie üben an der Ballmaschine, bevor Sie ein einfaches Match (Einzel oder Doppel) oder sogar ein Turnier bestreiten. Die Grafik wirkt teilweise leider ebenso schlecht wie die Ballphysik: Die Kugel kommt schon mal vom Gegner zurück, auch wenn dieser sie gar nicht mehr erreichen konnte … Mit den Schlagvarianten (Topspin, Lob, Stop) können Sie immerhin ein abwechslungsreiches Spiel aufziehen und Ihrem Gegner die Filzkugel um die Ohren hauen. **(st)**

PC PLAYER WERTUNG
SPIELSPASS 35

Wirtschaftssimulation für Profis

Championship Manager 99/00

■ **Hersteller:** Sport Interactive/Eidos Interactive ■ **Testversion:** Importversion 1.0 ■ **Betriebssystem:** Windows 95/98 ■ **Sprache:** Deutsch ■ **Multiplayer:** bis 16 (nacheinander an einem PC, Netzwerk) ■ **3D-Grafik:** – ■ **Hardware, Minimum:** Pentium/133, 16 MByte RAM ■ **Hardware, Empfehlung:** Pentium II/200 MMX, 64 MByte RAM



Was Sie hier sehen, nennt sich Match-Darstellung (sporadische Einblendung von Textfetzen).

Es heißt, Engländer teilen nicht sehr gern – wenn aber etwas, dann die Liebe zum Fußball.

Und diese bringt auch immer wieder Managerspiele auf den PC. Während bei uns »Anstoss 3« gerade die Tabellenspitze erklimmen konnte, dominiert auf der Insel seit Jahren der »Championship Manager«: Den ersten Platz in den britischen Verkaufscharts hält momentan die Version »99/00«. Typisch ist der Verzicht auf Managertätigkeiten wie Sponsorensuche oder Marketing. Sie fungieren nur als Trainer, dem ein bestimmtes Budget vom Vorstand zur Verfügung steht. Alle Profi-Ligen aus 16 Ländern der Welt stehen zur Auswahl, und jeder Spieler besitzt bis zu 28 offene und 20 versteckte Attribute (vom Dribbling bis zur Loyalität). Leider funktioniert eine Sortierung des Kaders nach diesen Attributen genauso schlecht wie alle anderen Menüpunkte.

(Alex Brante/md)

PC PLAYER WERTUNG
SPIELSPASS 38

Standpunkt

ALEX BRANTE

Irgendwo in der Tiefe eines Marianengrabens soll sich hier eine komplexe Simulation verbergen. Mein U-Boot hielt den Druck jedoch schon nach wenigen Minuten Tauchzeit nicht mehr stand. Wirre Pull-Down-Menüs, die eine Flut an unverständlichen Fakten offenbaren, eine völlig indiskutable Optik sowie eine unbrauchbare Bedienung führen hinunter in den Abgrund – auch, was die Wertung betrifft. Engländer sind halt nun mal schrullige Gestalten, denn sie lieben die britische Küche ebenso wie den Championship Manager – jedem das Seine!

PRO & CONTRA

- **Spieler besitzen viele Attribute**
- **Extrem unübersichtlich**
- **Schwer zugänglich**

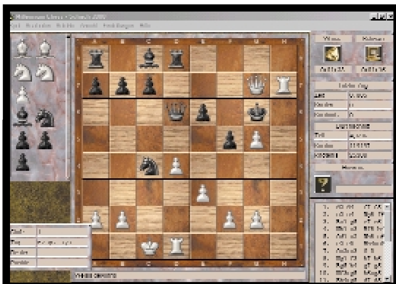
Schachspiel für Einsteiger und Fortgeschrittene

Schach 2000

■ **Hersteller:** Nova Media ■ **Testversion:** Verkaufsversion 1.0 ■ **Betriebssystem:** Windows 95/98 ■ **Sprache:** Deutsch ■ **Multiplayer:** bis 2 (Netzwerk, Internet) ■ **3D-Grafik:** – ■ **Hardware, Minimum:** 486 DX2/66, 16 MByte RAM ■ **Hardware, Empfehlung:** Pentium II/200, 32 MByte RAM

Mit »Schach 2000« heißen wir einen Neuzugang in der Rubrik »Schachspiele, die keiner braucht« willkommen.

Sie fragen sich, warum? Kein Problem: Der Eröffnungs- und Endspielbehandlung fehlt es an Präzision, die analytischen Fähigkeiten sind beschränkt, die lästige Pieps-Akustik nervt und selbst Durchschnittsspieler Duy bietet dem Programm problemlos Paroli. Schachprofis pfeifen daher auch auf die hier gebotenen 2D- und 3D-Bretter samt den sechs gespeicherten Miesterpartien, und greifen besser auf weitaus gehaltvollere digitale Schachpartner wie »Fritz 6« oder »Chessmaster 7000« zurück. **(md)**


Die Anordnung der einzelnen Fenster ist alles andere als ideal.

PC PLAYER WERTUNG SPIELSPASS 37

Sportsimulation für Einsteiger

Tie Break Tennis 2

■ **Hersteller:** Nova Media/Hammer Technologies ■ **Testversion:** Verkaufsversion V 1.0 ■ **Betriebssystem:** Windows 95/98 ■ **Sprache:** Deutsch ■ **Multiplayer:** bis 2 (an einem PC) ■ **3D-Grafik:** Glide (nur Voodoo 1!) ■ **Hardware, Minimum:** Pentium/200, 16 MByte RAM ■ **Hardware, Empfehlung:** Pentium/266, 32 MByte RAM, 3Dfx-Karte

Dieses Tennisspiel enthält zum einen eine Multimedia-Datenbank mit vielen Bildern und Statistiken, zum anderen eine selbstständige Simulation.

Geübt wird an einer Ballmaschine, bevor man an einem Freundschaftsspiel oder einer Saison teilnimmt.

Die Steuerung erweist sich als großes Manko. Man kann die Kontrahenten nicht völlig frei über den Platz bewegen. Oftmals bleiben sie mitten im Ballwechsel grundlos stehen und setzen dann unnötiger Weise zu einem Hechtsprung an. Ungeheuerliches leistet auch der Stuhlschiedsrichter: Es steht 0:30, der Aufschlagende macht ganz klar zwei Punkte und verliert dennoch sein Aufschlagsspiel. Da fallen die solide Aufmachung und die vielen Spiel-Modi (etwa einer gegen zwei) kaum noch ins Gewicht. **(Thierry Miguet/md)**


Egal, wer den Punkt macht, der Schiedsrichter entscheidet sowieso ganz anders.

PC PLAYER WERTUNG SPIELSPASS 13

Flipper-Simulation für Kugelstoßer

Passion Pinball

■ **Hersteller:** Cherrysoft/Blackstar Interactive ■ **Testversion:** Verkaufsversion 1.0 ■ **Betriebssystem:** Windows 95/98 ■ **Sprache:** Deutsch ■ **Multiplayer:** – ■ **3D-Grafik:** – ■ **Hardware, Minimum:** Pentium/133, 32 MByte RAM ■ **Hardware, Empfehlung:** Pentium/233 MMX, 64 MByte RAM

Alle PC-Voyeure stöhnen begeistert auf, denn es gibt einen neuen Erotik-Flipper.

Ein einzelner Spieltisch mit festgelegter Tastatur-Steuerung und ohne Tilt-Möglichkeit befindet sich auf der CD, dazu ein paar nicht-animierte Comic-Videos aus der Feder von Carsten Wieland (»Wet«). Zwar gibt es berechnete Spiegelungen auf der Kugel, aber deren Rollgeschwindigkeit variiert doch heftig, und der Tisch bietet wenig Abwechslung – kein Vergleich mit der »Pro Pinball«-Serie. Und so rechtes Erotik-Feeling will angesichts der gezeichneten drallen Damen auch nicht aufkommen ... **(mash)**


Lohnt es sich dafür zu flippern?


Ein recht übersichtlicher Spieltisch.

PC PLAYER WERTUNG SPIELSPASS 23

Geschicklichkeitsspiel für Fingerfertige

Ibiza Comic Poker

■ **Hersteller:** interactive strip/Blackstar Interactive ■ **Testversion:** Verkaufsversion 1.0 ■ **Betriebssystem:** Windows 95/98 ■ **Sprache:** Deutsch ■ **Multiplayer:** – ■ **3D-Grafik:** – ■ **Hardware, Minimum:** Pentium/166, 16 MByte RAM ■ **Hardware, Empfehlung:** Pentium/233 MMX, 64 MByte RAM

An selige 64er-Tage erinnert dieses Spiel: Das waren noch Zeiten, als man auf pixelige Digi-Schönheiten gestarrt hat, die sich per Strip-Poker ausziehen ließen.

Ob's am mittlerweile reiferen Alter liegt oder nur an den mäßig interessanten Comic-Tussis – ich weiß es nicht, aber so rechte Begeisterung kommt nicht auf. Oder vielleicht stört auch nur die mangelhafte bis nicht vorhandene KI, mit der sich jede der drei Figuren ziert, bis sie sich dann doch ausziehen muss. Nein, nein, das muss nicht sein. Gegen einen Altersnachweis können Sie auch eine Hardcore-Version bestellen, von der wir gar nicht wissen wollen, wie sie aussieht. **(mash)**


Drall und doof: So wollen Sie das haben – oder doch nicht?

PC PLAYER WERTUNG SPIELSPASS 17

Simulation für Einsteiger und Mitfahrer

U-Bahn-Raser

■ **Hersteller:** Subway Systems/MVV Interactive ■ **Testversion:** Verkaufsversion 8.- ■ **Betriebssystem:** Siemens 2000 ■ **Sprache:** Deutsch (mehrere Dialekte in Vorbereitung) ■ **Multiplayer:** bis 2 (Hotseat), bis 74 (pro Wagon) ■ **3D-Grafik:** Monatskarte ■ **Hardware, Minimum:** Pentium/133, 16 MByte RAM ■ **Hardware, Empfehlung:** U3 zum Olympia-Zentrum



Die Grafik der U-Bahn-Schächte gerät fast fotorealistisch.

Rasende Abverkäufe des Konsolen-Originals in Japan – jetzt gibt es auch einen lokalisierten U-Bahn-Simulator für heimische PCs.

Wer hat als Kind nicht davon geträumt, Lokführer zu werden? Diesen Wunsch können Sie sich nun zumindest unterirdisch in Zusammenarbeit mit dem MVV (Münchener Verkehrsverbund) erfüllen. Als U-Bahn-Fahrer steuern Sie einen Zug durch den Münchener Untergrund. Sie beschleunigen, bremsen rechtzeitig ab und müssen mit dem mitgelieferten USB-Mikrofon Ansagen machen wie etwa »Zurücktreten, bitte!«. Zuweilen gibt es randalierende Fahrgäste (besonders zu Zeiten des Oktoberfests), die sich nur durch die Polizei wieder eindämmen lassen. Gefährlicher ist schon ein Tunnelbrand und in extremen Fällen müssen Sie sogar Selbstmörder von der Windschutzscheibe kratzen.**(mash)**



Das ist übrigens der Gesamtfahrplan von München.

PC PLAYER WERTUNG
SPIELSPASS 61

Standpunkt

MARTIN SCHNELLE

Keine schlechte Sache – U-Bahn-Fahren ist nämlich weitaus schwerer, als man denkt. So ein Zug beschleunigt recht träge und bremst auch nur widerwillig. Dann gleichzeitig die Geschwindigkeit (bis maximal 80 km/h) im Auge zu behalten und die nächste Haltestelle anzusagen sorgt für echten Stress. Eher unappetitlich fällt die Darstellung der Selbstmörder aus – hier wäre etwas weniger Realismus mehr gewesen. Doch die Darstellung der Tunnel kann sich wirklich sehen lassen: Nirgends wird München so detailreich und intensiv gezeigt wie hier.

PRO & CONTRA

- **Klasse Tunnel-Darstellung** (pro)
- **Unappetitliche Details** (contra)

Strategiespiel für Fortgeschrittene und Profis

Metal Fatigue

Riesige Kampfroboter beharken sich auf fremden Planeten – und das nicht nur in Farbe, sondern sogar in echtem, frei drehbarem 3D!

■ **Hersteller:** Psygnosis ■ **Testversion:** Beta vom Februar 2000 ■ **Betriebssystem:** Windows 95/98 ■ **Sprache:** Deutsch ■ **Multiplayer:** bis 2 (Modem), bis 8 (Netzwerk, Internet) ■ **3D-Grafik:** Direct3D, Glide ■ **Hardware, Minimum:** Pentium/200, 32 MByte RAM, 3D-Karte ■ **Hardware, Empfehlung:** Pentium III/333, 128 MByte RAM, 3D-Karte



Die Combots dreschen ganz apart aufeinander ein. (alle Bilder Direct3D)

FAKTEN

- Frei drehbare 3D-Karten
- 3 Kampagnen
- 3 parallele Schauplätze: Orbit, Erdoberfläche und Untergrund
- 30 Missionen
- 3 Kriegsparteien
- 30 Solo- und Mehrspieler-Karten
- Roboterkolosse zusammenbauen
- Forschung
- Einstellbarer Schwierigkeitsgrad

Metalle in jeglicher Form waren schon immer der Krieger liebster Werkstoff. Waffenschmiede schufen daraus nicht nur schmucke Schwerter, später gossen sie Kanonen und bauten Panzer. »Metal Fatigue« geht sogar noch einen Schritt weiter: Neben den üblichen Kettenfahrzeugen staksen vier Stockwerke hohe Kampfkolosse, »Combots« genannt, zweibeinig durch die Gegend.

Diese Idee ist an sich nicht neu, schließlich gibt es unter anderem das BattleTech-Universum, in dem sich alles um ganz ähnliche Gefährte dreht. Auch im Echtzeit-Strategiespiel »Mech Commander« hatten sie schon einmal einen Auftritt. Während Sie damals jedoch nur eine kleine Gruppe aus BattleMechs durch verschiedene Einsätze kommandierten, dürfen Sie nun auch die Stützpunkte selbst erbauen und ganze Armeen aufstellen. Und da derzeit 3D-Umgebungen angesagt sind, können Sie auch hier die Ansicht nach Belieben zoomen, drehen und kippen. Wer bei diesem Schnickschnack rasch die Orientierung verliert, sollte jedoch getrost die Finger von den entsprechenden

»Der Krieg ist kein Selbstzweck.«

1 Verstrichene Zeit
2 Energie
3 Lagerkapazität für Energie
4 Arbeitskräfte übrig
5 Arbeiter im Einsatz
6 Orbit wählen
7 Oberfläche
8 Unterirdisch
9 Karten aller Ebenen
10 Übersichtskarte
11 Zustand des gewählten Combots
12 Abwerfen von Armen/ Besatzung
13 Kampf- und Bewegungsbefehle
14 Informationen zur Einheit
15 Neuer Combot wird gebaut
16 Kampf zwischen einem Combot und Panzern

Tasten fernhalten und kommt auch ohne solche Perspektiven-Akrobatik prima zurecht.

Geschwisterzwist

Natürlich sind auch bei Metal Fatigue die kriegerischen Auseinandersetzungen kein reiner Selbstzweck: Drei sektenähnliche Konzern-Nationen versuchen, die Überreste einer außerirdischen Zivilisation von derem Heimatplaneten einzusammeln und für sich nutzbar zu machen. Von den ehemaligen Bewohnern fehlt ansonsten jede Spur, aber das kümmert Sie zunächst nicht. Um der ganzen Geschichte einen persönlichen Touch zu verleihen, ist jede Kampagne dem Werdegang eines von drei Brüdern gewidmet, die durch Launen des Schicksals auf unterschiedlichen Seiten stehen.

Jede Partei verfügt über eine andere Philosophie, Kampftaktik und Technologie. Zwar sind die Gebäude und Bodenfahrzeuge weitgehend identisch, doch die Combots unterscheiden sich spürbar voneinander.

Die insgesamt dreißig Missionen verlaufen nach einem ähnlichen Schema: Nach der ein wenig lieblos gestalteten Einsatzbesprechung – immerhin gibt es eine Sprachausgabe – beginnen sie mit dem Aufbau der Basis. Einige Fahrzeuge und Gebäude stehen bereits, oft wird sogar eine spezielle Vorbereitungszeit gewährt, in der Sie ungestört eine bestimmte Energiemenge in weitere Anlagen und Einheiten ummünzen können.


Auch unter der Erde wird fleißig gekämpft.

Was ihr wollt

Sobald die normale Missionszeit läuft, sollten Sie zügig handeln. Der Computergegner ist fix und versucht, mit unterschied- →


Eine Plattform im Orbit über dem Planeten.

Metal Fatigue

Die wichtigsten Fahrzeuge



Schwebe-Lkw: Bauen, Reparieren, Energiegewinnung



Schwebe-Bomber: effektiv gegen Bodenziele



Combot: Die Hauptwaffe – aus Einzelteilen gebaut



Panzer: Sind auch im Untergrund einsetzbar



Artillerie: Großes Kaliber, große Reichweite



Raketenwerfer: Auch gegen Flugobjekte einsetzbar



Bohrer: Schafft Fahrstühle, beseitigt Gestein



Schwebe-Jet: Funktioniert im Orbit und auf der Oberfläche

→ lichen Taktiken Ihre Schwachstellen erst auszuloten und dann auszunutzen. Zunächst sollte eine Fahrzeugfabrik entstehen. Jeder Bauauftrag kostet Energie, die in Materie verwandelt wird. Gebäude werden übrigens von Schwebe-Lkws hochgezogen, die wegen der Vielseitigkeit sozusagen das Schweizer Armeemesser dieses Spiels sind. Außerdem beherrschen sie noch die Reparatur von Fahrzeugen und Häusern sowie den Transport von Fundstücken und das Anzapfen von Wärmeenergie aus Lava-Vorkommen.

Gliedmaßen-Klau

Um den Energieausstoß zu erhöhen, konstruiert man rasch weitere dieser Schwebefahrzeuge und setzt sie auf die nächste Lava-Austrittsstelle an. Panzer, Raketenwerfer und Abwehrtürme verbessern die Sicherheitslage, aber richtig spannend wird es erst durch die Combot-Produktion. Jeder Combot besteht aus vier Komponenten: dem Torso, den Beinen und den beiden Armen. Sie wählen aus, welche Einzelteile produziert werden. Dazu zählen auch Abwehrschilde sowie Nah- und Fernwaffen, die außerdem in mechanische und Energiewaffen unterteilt werden. Später locken Zuckerl wie sichtbar funktionierende Tarnvorrichtungen, mit denen der Gegner hinterrücks überfallen werden kann. Sie kombinieren diese Bestandteile entsprechend Ihren Vorstellungen von gutem Design.

Der erste Kampf naht, und zusammen mit einigen Panzern sind auch zwei feindliche Combots im Anmarsch. Die lästigen Kettenfahrzeuge werden von Ihren Combots mit einem lässigen Schlag zerschmettert, wozu sind diese schließlich mit gigantischen Schwertern ausgerüstet. Neben dieser Nahkampfwaffe werden Raketen zum Abschuss gebracht und versetzen dem Gegner einen ersten Schock. Während einer der Combots noch leicht taumelt, holt einer der Ihren zu einem kräftigen Hieb aus und trennt ihm glatt den rechten Arm ab. Eine Minute später explodiert dann auch der klägliche Rest. Aus den Trümmern bergen Ihre Schwebe-Lkws die rauchenden Überreste und befördern diese zurück zur Basis. Die Forschungseinrichtung begutachtet die Beute, auf dass in Bälde identische Nachbauten entstehen mögen. Noch auf dem Schlachtfeld wirft einer Ihrer Combots einen Arm ab, um eine tödliche Elektroschock-Kralle aufzusammeln und diese statt des Armes am Schultergelenk einzurenken. Jede Seite besitzt übrigens eine eigene Technologie und unterschiedlich aussehende Combots, deren Bestandteile jedoch praktischerweise frei miteinander kombiniert werden dürfen.



Die Ansicht lässt sich frei drehen und zoomen.

»Ein kräftiger Hieb trennt glatt den Arm ab.«

Unter der Oberfläche

Dieses Baukasten-Prinzip ist allerdings nicht die einzige Besonderheit: Die Auseinandersetzungen finden bei den meisten Missionen auf drei Ebenen statt. Im Orbit um den Planeten kreisen Plattformen, auf denen sich besonders gut energieliefernde Sonnenkollektoren platzieren lassen. Eine spezielle Beam-Technologie befördert Fahrzeuge zwischen Himmel und Erde, falls diese nicht selbst fliegen können.

Unter der Oberfläche befinden sich ebenfalls einige interessante

Standpunkt

UDO HOFFMANN

Irgendwie interessiert mich diese auf den ersten Blick krude Mischung mehr als alle anderen Echtzeitstrategiespiele der letzten Zeit; als da etwa wären »Age of Empires 2« oder »Earth 2150«. Das liegt ganz sicher an den geschmeidigen Bewegungen, mit denen meine Axtkrieger vom Stamme der Mil-Agro die Feinde in den Staub schleudern. Hähähä. Sowas sieht mein schwarzes Herz doch immer gern.

Auch weniger zynische Naturen dürfen sich an der unverbrauchten Ideen-Mischung erfreuen. Genre-Einsteigern dagegen wird viel zuviel zugemutet, denn die Gegnerballung ist deutlich zu stark, und die Zahl der zu überwachenden Parameter einfach zu gewaltig. Routinierte Echtzeitler aber, die ein Faible für Neuerungen und C&C 3 in zwei Tagen durchgespielt haben – also derartige Leute dürfen dieses Teil nicht links liegen lassen.

PRO & CONTRA

- ⊕ Viele nette Ideen
- ⊕ Schicke Riesenroboter
- ⊖ Schlechte Landschafts-Grafik
- ⊖ Anfangs etwas verwirrend


Sie dürfen unter 30 sehr verschiedenen Solo- und Mehrspielerkarten wählen.

Energiequellen, doch sollten Sie mit Ihrem Bohrer zunächst einen Aufzug in die Unterwelt erstellen. Anschließend schafft das Bohrgerät auf Wunsch unterirdische Hindernisse aus dem Weg. Auf allen drei Ebenen werden auch Ihre Gegner aktiv sein, daher dürfen Sie sich nicht nur mit dem Schutz und der Eroberung der Oberfläche zufrieden geben. Mitunter ist fleißiges Hin- und Herspringen angebracht, um die Aktionen parallel zu koordinieren. Immerhin warnt eine Stimme, wenn auf einer der Ebenen Kampfhandlungen stattfinden.

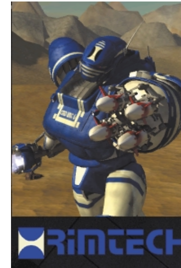
Echtzeit-Taktiker werden sich über das durchaus planvolle Vorgehen sowohl der eigenen Leute wie der Gegner freuen. Dieses Verhalten kann zudem reguliert werden: soll ein Combot auf einer Stelle verharren oder den Gegner aggressiv verfolgen – es liegt in Ihrer Hand. Andere, Echtzeit-typische Standards wie das Bilden von Gruppen und das Setzen von Wegpunkten wurden ebenfalls implementiert. Sie dürfen einem Fahrzeug sogar eine Kette aus mehreren unterschiedlichen Befehlen vorgeben, die der Reihenfolge entsprechend abgearbeitet werden. Ärgerlich, aber durchaus für solche Spiele typisch ist, dass vereinzelt andere Einheiten den Weg blockieren und nicht von alleine frei machen.

Die Mischung macht's

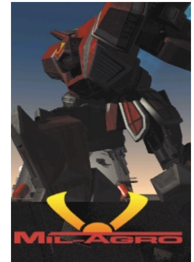
Leider passten die deutschen Bezeichnungen einiger Befehle nicht mehr komplett auf die Auswahlflächen; generell hätte die Befehlsleiste ruhig liebevoller gestaltet werden dürfen.

Deutlich missraten ist die Darstellung des Untergrunds, aber auch die Orbit-Ebene verdient keinen Schönheitspreis. Sogar die Gebäude wirken eher schlicht, →

WER GEGEN WEN: DIE RIVALEN



Die idealistischste und visionärste der drei Gesellschaften. Rimtech glaubt an einen Ehrenkodex und setzt auf eine balancierte Mischung aus Nah- und Fernkampfwaffen: Säbel und Energiekanonen sind sehr häufig.



Der Stärkste überlebt – auf diese schlichte Formel lässt sich die Philosophie von Mil-Agro bringen. Sie lieben den Kampf und sind besonders mit effektiven Nahkampfwaffen wie gigigantischen Hämmern und Äxten ausgerüstet.



Tarnen und täuschen, so operiert Neuropa, in der Politik wie auch im Kampf. Das Waffenarsenal enthält die fortgeschrittenste Technik – besonders gerne werden Tarngeneratoren verwendet um sich anzuschleichen.

METAL FATIGUE IM VERGLEICH

Metal Fatigue (Spielspaß 82; Test in 4/2000)

Schauplatz:	Fremder Planet
Darstellung:	Echtes 3D
Rivalen:	3 (unterschiedlich)
Kampagnen:	3
Missionen insg.:	30
Spielebenen:	Orbit, Oberfläche, Untergrund
Einheitenbaukasten:	Ja
Spielen wegen:	Der beeindruckenden Kampfkolosse



Earth 2150 (Spielspaß 87; Test in 12/99)

Schauplatz:	Zukünftige Erde
Darstellung:	Echtes 3D
Rivalen:	3 (unterschiedlich)
Kampagnen:	3
Missionen insg.:	75
Spielebenen:	Oberfläche, Untergrund
Einheitenbaukasten:	Ja
Spielen wegen:	Der toll gestalteten Kampagnen



Command & Conquer 3 (Spielspaß 83; Test in 11/99)

Schauplatz:	Zukünftige Erde
Darstellung:	Isometrisch, starr
Rivalen:	2 (unterschiedlich)
Kampagnen:	2
Missionen insg.:	ca. 40
Spielebenen:	Oberfläche
Einheitenbaukasten:	Nein
Spielen wegen:	Solider Gestaltung und netter Videos



Mech Commander (Spielspaß 82; Test in 8/98)

Schauplatz:	Fremder Planet
Darstellung:	Isometrisch, starr
Rivalen:	2 (unterschiedlich)
Kampagnen:	1
Missionen insg.:	30
Spielebenen:	Oberfläche
Einheitenbaukasten:	Ja
Spielen wegen:	Fast einmaliger Taktik-Möglichkeiten



Warzone 2100 (Spielspaß 80; Test in 5/99)

Schauplatz:	Fremder Planet
Darstellung:	Echtes 3D
Rivalen:	2 (gleich)
Kampagnen:	3
Missionen insg.:	34
Spielebenen:	Oberfläche
Einheitenbaukasten:	Ja
Spielen wegen:	Praktischer, durchdachter Befehle



Thandor (Spielspaß 74; Test in 2/2000)

Schauplatz:	Fremder Planet
Darstellung:	Echtes 3D
Rivalen:	2 (gleich)
Kampagnen:	1
Missionen insg.:	20
Spielebenen:	Oberfläche
Einheitenbaukasten:	Ja
Spielen wegen:	Dem Mehrspieler-Modus



Metal Fatigue

DIE WICHTIGSTEN GEBÄUDE


Materiewandler: Energieumwandlung – Kernstück jeder Basis


Cyrofarm: Enthält 40 Arbeiter, Voraussetzung für Arbeitskraft


Fahrzeugfabrik: Bau vieler Bodenfahrzeuge (Panzer, Hover-Lkws)


Combot-Teile-Produktion: Fertigung einzelner Teile für Combots


Energiespeicher: Nimmt zusätzliche Energieüberschüsse auf

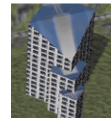

K.I.-Einrichtung: Erforscht Rationalisierung durch Künstl. Intellig.


Combot-Werkstatt: Hier werden Combots aus Teilen zusammengebaut


Außenposten: Transport zwischen Oberfläche und Orbit


Hangar: Fertigung und Reparatur aller Flugobjekte (Bomber, Jets)


Mobiler Wall: Blockiert den Weg, eventuell mit Geschützen


Forschungseinrichtung: Unbekannte Combot-Teile werden erforscht


Sonnenkollektor: Energiegewinnung; besonders effektiv im Orbit

→ wenn nicht gar trist. Fast seltsam mutet diese nachlässige Gestaltung im Kontrast mit den aufwändigen, geschmeidigen Animationen der Kampfroboter an – offenbar musste man auch einen oder zwei unfähige Grafiker im Entwicklerteam mitschleppen.

»Eine Fülle strategischer Möglichkeiten.«

Die zu absolvierenden Aufträge sind durchaus spannend – nicht immer geht es nur darum, den Gegner auszuschalten. Manchmal muss einfach eine bestimmte Stelle erreicht oder etwas gefunden werden. Nach bestandenem Einsatz werden Sie mit Ausrüstungspunkten belohnt, die sich anschließend für Verbesserungen verwenden lassen.

Erst nach und nach begreift man, welche Fülle an strategischen Möglichkeiten in Metal Fatigue steckt. Wer mag, nutzt unterirdische Gänge, um sich bis zum feindlichen Lager hin durchzugraben. Gerade durch den Umstand, dass Combots nicht in die Höhlen vordringen können, muss dort völlig anders vorgegangen werden. Auch in himmlischen Höhen lassen sich Angriffe vorbereiten oder Gegner piesacken. Die lustige Kombination der vom Gegner einkassierten Bauteile lässt den ursprünglichen Besitzer spätestens dann blöd aus der Wäsche schauen, wenn seine Geheimwaffen gegen ihn eingesetzt werden. Viel Dramatik bieten die drei Kampagnen bereits durch die Helden, die Sie um jeden Preis schützen sollten, um nicht zu verlieren. Selbst die Hintergrundgeschichte ist erstaunlich interessant, wenngleich leider auf das Geschehen illustrierende Zwischensequenzen verzichtet wurde.

Die meisten Bestandteile dieses Programms sind für sich alleine genommen nicht originell, sondern wurden deutlich von anderen Titeln inspiriert. Aber wie bei einem gut zusammengestellten Kampf-Combot kommt auch hier der Erfolg durch die kluge Mischung. Untermalt wird jede Kampagne von ihrer eigenen, hörenswerten Hintergrundmusik, die im Charakter von orchestral bis hin zu fetzig reicht.

Ein Editor ist nicht vorhanden, doch sollten die 30 Einzelkarten genügend Stoff für Partien gegen Computergegner oder Freunde liefern. **(tw)**

Standpunkt

THOMAS WERNER

Als während der ersten Minuten die kleinen Panzer über den Bildschirm wuselten, war für mich alles klar: völlig gewöhnliche Echtzeit, nur eben in 3D. Doch dann hatten die ersten Combots ihren Auftritt. Tatsächlich sind sie mehr als einfach nur große Einheiten. Nicht nur, dass die Animationen echte Hingucker sind – sie verwandeln Metal Fatigue auch in ein anderes Spiel. Schließlich erfordern sie spezielle Kampftaktiken und auch das Einsetzen erbeuteter Komponenten reizt. Durch die verschiedenen Ebenen – Orbit, Oberfläche, Untergrund – wird der Spieler auf eine ganz neue Weise herausgefordert. Die K.I. ist guter Echtzeit-Durchschnitt und die Bedienung zweckmäßig. Wenn einige kleine Schönheitsmängel nicht wären, hätte man sogar über einen Goldplayer reden können.

PRO & CONTRA

- ⊕ Combots selbst bauen
- ⊕ Tolle Animation
- ⊕ Spezielle Taktiken notwendig
- ⊕ Drei Ebenen
- ⊖ Öde Einsatzbesprechung

PC PLAYER WERTUNG

Grafik	70
Sound	70
Einstieg	70
Komplexität	80
Steuerung	80
Multiplayer	80
SPIELSPASS	**82**

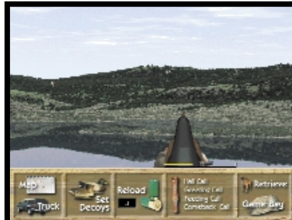
Simulation für Einsteiger

Duck Hunter Pro

■ **Hersteller:** Diversions Software/HeadGames ■ **Testversion:** Verkaufsversion 1.0 ■ **Betriebssystem:** Windows 95/98 ■ **Sprache:** Englisch ■ **Multiplayer:** – ■ **3D-Grafik:** – ■ **Hardware, Minimum:** Pentium/133, 16 MByte RAM ■ **Hardware, Empfehlung:** Pentium/166, 32 MByte RAM

Ein Mann in erdfarbenen Klamotten liegt zu gottloser Zeit in einem Boot auf der Lauer. Vorsichtig holt er sein Scharfschützen-Gewehr hervor, legt an, zielt – und jemand muss sein Leben lassen! Kaltblütiger Mord? Wie man's nimmt ...

Der Mann ist Jäger und hat gerade eine Schneegans erlegt. Das ist auch Ihre Hauptbeschäftigung in diesem stupiden Jagdspiel des Billigspiel-Anbieter HeadGames. Sie warten auf das Federvieh, ködern mit Attrappen und Lockpfeife, nehmen Ihr Gewehr und machen lecker Brustfilet oder Daunenjacken aus den arglosen Wasservögeln. Schon braust Ihr treuer Wau-Wau los und apportiert die Beute. Stilecht dürfen Sie nur bestimmte Arten abknallen, dafür können Sie sich Waffe und Jagdgebiet aussuchen. **(mash)**



Kleine Entlein, großes Gewehr: Die Saison hat begonnen.

PC PLAYER WERTUNG SPIELSPASS 20

Strategiespiel für Einsteiger und Fortgeschrittene

Warcraft 2
Battle.net Edition

■ **Hersteller:** Blizzard Entertainment/Havas Interactive ■ **Testversion:** Verkaufsversion 2.00 ■ **Betriebssystem:** Windows 95/98 ■ **Sprache:** Deutsch ■ **Multiplayer:** bis 8 (Modem, Nullmodem, Netzwerk, Internet) ■ **3D-Grafik:** – ■ **Hardware, Minimum:** Pentium/100, 16 MByte RAM ■ **Hardware, Empfehlung:** Pentium/200, 64 MByte RAM

ZWEIT-TEST
DEUTSCHE VERSION

Trotz seines Alters von über vier Jahren macht »Warcraft 2« immer noch einen Heidenspaß.

Die »Battle.net-Edition« erhalten Sie nun auch auf Deutsch, die Lokalisierung ist gewohnt hervorragend. Auf der Scheibe finden sich das Original, die Zusatz-CD »Beyond the Dark Portal« sowie zusätzliche 100 Mehrspieler-Karten. Dank des kostenfreien Online-Spieledienstes www.battle.net von Blizzard spielen Sie über das Internet mit Gott und der Welt. Das funktioniert auch ganz wunderbar, in Gefechten mit mehr als vier Spielern kommt der Ablauf aber doch ins Ruckeln. **(mash)**



Jetzt geht's den Menschen an den Kragen.

PC PLAYER WERTUNG SPIELSPASS 82

Wirtschaftssimulation für Fortgeschrittene und Profis

Grand Prix World

■ **Hersteller:** Microprose/Hasbro Interactive ■ **Testversion:** Beta vom Februar 2000 ■ **Betriebssystem:** Windows95/98 ■ **Sprache:** Englisch (Deutsch in Vorb.) ■ **Multiplayer:** bis 4 (an einem PC) ■ **3D-Grafik:** Direct3D ■ **Hardware, Minimum:** P/166, 32 MByte RAM ■ **Hardware, Empfehlung:** P II/300, 64 MByte RAM, 3D-Karte

Millionen Formel-1-Fans fiebern sonntags vor der Glotze mit ihren Favoriten mit. Für die restlichen Wochentage bietet sich »Grand Prix World« an.



Schumi ist nach einem schlechten Start beim Australien Grand Prix nur Achter. (Direct3D, 800x600)

FAKTEN

- Originaldaten der Saison 1998/99
- Entwicklung der Fahrzeuge über mehrere Jahre
- Aufgaben vom Testen einzelner Komponenten bis zum Anwerben neuer Sponsoren
- Fahrer können spezifische Einzelanweisungen entgegennehmen
- Regularien ändern sich jährlich

Vor drei Jahren erschien der »Grand Prix Manager 2« (Test in PC Player 2/97). Erst jetzt kommt mit »Grand Prix World« ein Nachfolger.

Trotz der langen Entwicklungszeit und dem abgeänderten Namen hat sich beim Spiel kaum was getan. Wieder schlüpfen Sie in die Rolle eines Formel-1-Managers, um einen Rennstall auf Gedeih und Verderb zu leiten. Die Wahl des Teams beeinflusst den Schwierigkeitsgrad. Nicht, dass es mit Ferrari eine leichte Angelegenheit wäre, aber mit Minardi könnten Sie sogar Probleme bekommen, für jedes Rennen zwei fahrbare Untersätze zur Verfügung zu bekommen.

Besitzer des Vorgängers erkennen die etwas unglückliche Menü-Führung sofort wieder. Rund 80 Untermenüs wurden in halbwegs logische Grüppchen zusammengefasst. Zwischen diesen hin und her zu manövrieren (wobei es durchaus auf die Reihenfolge ankommt), ist kein leichtes Unterfangen.

Die Arbeit beginnt in der Entwicklungsabteilung. In einem zusammenfassenden Tableau sehen Sie Leistung und Zuverlässigkeit einzelner Teile Ihres aktuellen Wagens. Diese können Sie durch das Techniker verbessern lassen. Manchmal werden gravierende Fehler erst auf der Teststrecke ersichtlich und schon bald müssen Sie Prioritäten setzen. Gleichzeitig sollten Sie nämlich auch das Chassis für die kommende Saison in Angriff nehmen.

Die Geldbeschaffung erweist sich als ähnlich kompliziert. Für die erste Saison stehen bereits alle Verträge, für die Zeit danach sind Sie verantwortlich. Es ist nicht leicht, einen bestehenden Vertrag zu verlängern, dies bedarf komplizierter Verhandlungen. Je nachdem, wie viele Angestellte Sie zur Betreuung eines Sponsors abstellen, desto größer ist die Aussicht auf einen Erfolg.

Vor jedem der 16 Rennen haben Ihre Arbeitskräfte nur begrenzt Zeit, Sie sollten sie also so effizient wie möglich einsetzen. Das beginnt beim Test der Wagen: Wie viele Techniker setzen Sie dafür ein, wie viele Kilometer sollen es sein, legen Sie die Präferenzen auf das Setup, den Motor, das Design? Ähnliche Entscheidungen haben Sie überall zu treffen. Konkret bedeutet dies, dass Sie einen Großteil der Zeit zwischen den Rennen mit der Zuweisung von immer den gleichen Aufgaben verbringen.

Nachdem alle Vorbereitungen getroffen sind, geht es zum Ort des Renn-Geschehens. Ohne wei-

»Der Rennablauf dauert gut eine Stunde.«


Grand Prix World schaut recht nüchtern und nicht immer übersichtlich aus.


Am McLaren-Mercedes ist auch nach vier Rennen noch vieles verbesserungswürdig.

tere Vorbereitungen finden Sie sich sofort in der Qualifikation. Der Bildschirm ist in mehrere Fenster aufgeteilt, deren Inhalt Sie bestimmen können. Im Angebot sind viele Seiten, die den Zustand der Fahrzeuge und das Klassement durchleuchten. Die Fenster dienen auch der Renn-Darstellung, die ebenso einfach wie effektiv ist: Über Standbilder werden die Fahrzeuge projiziert.

In einer Leiste weiter unten können Sie den Fahrern spezifische Anweisungen geben. In der Qualifikation handelt es sich dabei nur um das Ein- und Ausfahren der Pits. Im Rennen ordnen Sie dann vielleicht riskante Überholmanöver und gnadenlose Blockaden an.

»Realistisch, aber kein Renner.«

Der Rennablauf, mit seinen wechselhaften Wetterbedingungen und unvorbereiteten Pit-Stopps, sorgt für viel Spannung. Dafür dauert er auch extrem lange: Eine Beschleunigung ist nur bis zu 150 Prozent der normalen Geschwindigkeit möglich, was einer Stunde entspricht. Natürlich haben Sie die Möglichkeit, nur das Resultat zu sehen. Sie können auch während des Rennens die Geschwindigkeit noch weiter beschleunigen, haben aber damit keinerlei Einflussmöglichkeiten mehr.

Im Saisonverlauf verbessern sich Ihre Wagen dank der Arbeit der Entwicklungsabteilungen ständig, durch Merchandising-Verträge (Videospiele, Uhren, Kleidung, etc.) fließt frisches Geld in die Kasse. **(Alex Brante/md)**


In wenigen Sekunden startet das Rennen – hoffentlich stimmen auch Material und Taktik. (Direct3D, 800x600)

Standpunkt

ALEX BRANTE

Ran an die Maus, rein ins Cockpit, los? Mitnichten! Vorher heißt es fleißig Herumprobieren, denn sonst können Sie eine Saison mit Grand Prix World in der Pit-Lane stehen lassen. Nach der langen Wartezeit seit dem Vorgänger hätte ich mir zumindest eine Verbesserung der komplizierten Bedienung gewünscht. Doch es ist immer noch fast unmöglich, jedes der Untermenüs in der richtigen Reihenfolge zu besichtigen, ohne dabei immer wieder schwerwiegende Fehler zu begehen. Da der Rennablauf zudem gut eine Stunde beansprucht, erhöht sich der Frustfaktor schnell. Fraglos hat Microprose hier eine sehr realistische, spannende und interessante Wirtschaftssimulation auf die Strecke gestellt, aber mit dem Setup von verkorkster Bedienung und hohem Schwierigkeitsgrad ist es kein echter Renner geworden.

PRO & CONTRA

- Komplexität nahe an der Realität
- Rennen verlaufen meist spannend

- Maue Menüstruktur
- Arg langer Rennverlauf

PC PLAYER WERTUNG

Grafik	60
Sound	70
Einstieg	50
Komplexität	90
Steuerung	50
Multiplayer	70
SPIELSPASS	**70**

DIE RENNER DER SAISON


Williams (FW20)


Ferrari (F300)


Benetton (B198)


McLaren (MP4/13)


Jordan (198)


Prost (AP01)


Sauber (C17)


Arrows (A19)


Steward (SF02)


Tyrrell (026)


Minardi (198)

Rennspiel für Einsteiger, Fortgeschrittene und Profis

Superbike

■ **Hersteller:** Milestone/Electronic Arts ■ **Testversion:** Beta vom Februar 2000 ■ **Betriebssystem:** Windows 95/98 ■ **Sprache:** Deutsch ■ **Multiplayer:** bis 2 (an einem PC, Modem), bis 6 (Netzwerk, Internet) ■ **3D-Grafik:** Direct3D, Glide ■ **Hardware, Minimum:** Pentium/200, 32 MByte RAM ■ **Hardware, Empfehlung:** Pentium II/400, 64 MByte RAM, 3D-Karte



Es gibt sie noch, diese Tage: Plötzlich und unerwartet (!) bricht das blanke Erstaunen über den Rennspiel-Tester herein.



Diese beiden Blitz-Kuriere überbringen erfreuliche Botschaft: Ein extrem gutes Motorradrennspiel ist erschienen! (alle Bilder Direct3D, 800x600)

FAKTEN

- Runderneuerte Version des ein Jahr alten Superbike
- In allen wichtigen Bereichen stark verbessert
- Derzeit das mit Abstand beste Motorradrennspiel

Auf mancherlei würde unsereins ja gerne wetten. Etwa: Auch in diesem Jahr wird Michael Schumacher nicht am Hungertuch nagen. Ralf Waldmann versucht sich wieder erfolglos als Weltmeisterschafts-Aspirant. Und, die Superbike-Meisterschaft wird in Deutschland nicht populärer werden.

Mit einem aber, da hätten wir niemals nicht gerechnet: Dass die neue Version von Superbike so drastisch besser ausfallen wird als der bereits gelungene Vorgänger.

Pauken und Trompeten

Was ist dran an der 2000er-Version, dass wir mit solchen Hymnen beginnen? Wird mit jeder CD ein nagelneues Motorrad ausgeliefert? Nein, auch im neuen Teil fahren Sie lediglich am Computer auf diesmal dreizehn Rennstrecken um Punkte und Siege. Die Unterschiede liegen, wie zu erwarten, in vielen kleinen Details.

Noch am wenigsten wirkt sich das neue Motorrad aus: Eine Aprilia, wie die Ducatis mit 1-Liter-Motor ausgerüstet, stemmt sich nun mit



Detailtreue vom Helm bis zur Auspuffanlage.



Es ist gar nicht so einfach, nach einem Sturz schnell wieder aufzusitzen.

ihren italienischen Schwestern gegen die japanische 750er-Übermacht. Aber schon im Fahrverhalten der einzelnen Maschinen wird ein gewaltiger Unterschied deutlich: Das Handling ist nahezu perfekt. Wurde im Vorgänger ein wegrutschender Reifen angedeutet, kann diesmal von Andeuten keine Rede mehr sein. Jede zu schnelle Beschleunigung, jedes zu straffe Anbremsen wirkt sich deutlich aus. Hierdurch wird das Zweirad aber nicht schwieriger zu handhaben, Sie merken statt dessen einfach viel früher, wann Sie sich dem Grenzbereich nähern und haben mehr Zeit zu reagieren. Wegrutschende oder quietschende Hinterreifen sind dabei ebenso deutliche Warnsignale wie kleine Rauchwölkchen, die man auch zuhauf bei den Computergegnern sehen kann. Etwas übertrieben hat man es nur mit den Quietschern: Die klingen teilweise zu deutlich und haben außerdem einen Hall, als wären sie in einer Garage auf-

»Ein nahezu perfektes Handling.«

2000



Nur kurz geträumt – und schon schnuppern die lieben Kollegen gleich in rauhen Mengen am würzigen Asphalt.

genommen worden. Wo man doch im Freien fährt.

Fahrverhalten, Fahrverhalten

Weitere Merkmale des verbesserten Handlings: Fahren Sie zu langsam in eine Kurve, können Sie ohne Probleme mit der ganzen Kiste umkippen und dann gleich die überarbeitete Sturz-und-wieder-Weiterfahr-Animation bewundern. Freund Computerego strampelt gewaltig, bockt sein Arbeitsgerät mühsam auf, schiebt an und schwingt sich erst bei genügend Tempo auf den Fahrersitz. Wenn ihm dabei nicht ein Konkurrent ins Gebein donnert. Zum Glück steht er selbst nach 100-Meter-Flügen unbeschadet wieder auf, im Gegensatz zu seiner Maschine, die nach zu vielen Crashs den Dienst verweigert. Außerdem können Sie sich jetzt die Reifen ruinieren, falls Sie die Zustandsanzeige in der Ecke rechts unten nicht beachten. Als neben dem Motor wichtigsten Renn-Bestandteil benötigen die Pneus Schonung: Zuviel Abrieb durch brutale Fahrweise mindert die Siegeschancen.

Als weitere Neuerung wurde eine Motorradfahrer-Steuerung



Die Fahrer haben nun individuelle Gesichtszüge, ein typischer EA-Luxus.

eingebaut, die in Grundzügen bei »GP 500« geklaut wurde. Anders als dort können Sie Ihren Heinz aber nur nach vorne und hinten, jedoch nicht zur Seite bewegen, das macht er ganz automatisch. Reicht aber schon. Wir empfehlen Profis ganz unbedingt, diese Bewegung nicht vom Computer übernehmen zu lassen, da Ihnen sonst viel typisches Flair entgeht. Wheelies, wenn Sie Ihren Körper beim Beschleunigen nicht nach vorne legen, sowie im Extremfall ein leicht über dem Boden schwebendes Hinterrad, wenn Sie ihn beim Bremsen nicht nach hinten wer- →

DURCHBLICK IM COCKPIT

Die Cockpit-Perspektive ist schlichtweg phänomenal; in der realistischsten Einstellung bewegt sich Ihr Kopf ohne Unterlass. Außerdem sind alle Original-Instrumente der Vorbilder übernommen worden.



Yamaha: Um Bremsvorgänge zu verstärken, wird der ganze Körper aufgerichtet, wodurch der Luftwiderstand steigt. Die Anzeigen werden deutlich kleiner. Ganz klar sieht man außerdem, wie Ihre Hände die einzelnen Gänge durchschalten.



Honda: In Kurven neigt sich der Kopf aus Gleichgewichtsgründen weit in Richtung Boden. Diese Schräglage ist übrigens noch keineswegs besonders extrem. In anderen, geruhsameren Cockpit-Perspektiven befindet sich Ihr Kopf zentral über den Anzeigen.



Ducati: Zur Beschleunigung muss der Kopf hinter das Visier in Richtung Lenker gepresst werden. Reagieren Sie zu spät, erfolgt meist ein Wheelie, was hier gerade ansatzweise passiert.

Superbike 2000



→ fen. Fahren Sie außerdem nur mal probehalber über Streckenbegrenzungen oder ähnliche Hindernisse: Das Krad hüpft da dermaßen real drüber, dass es nur so in den Stoßdämpfern scheppert. Oder Sie hüpfen vom Fahrersitz in den Dreck. In der Ich-Perspektive mit Körpersteuerung und Hand-Schaltung ist das Erlebnis sowieso unübertrefflich: Besseres (und Anstrengenderes) wird dieses Jahr bei Motorrädern kaum eine andere Firma mehr abliefern. Auf die automatische Schaltung sollte man dann vielleicht doch wieder zurückgreifen, funzt auch so noch genug.

Kawacati contra Honrilia

Desweiteren haben die Unterschiede der einzelnen Fabrikate zugenommen. Die Honda ist die schnellste, schon klar, aber mit derlei Oberflächlichkeiten erschöpft's sich nicht. So gelang es uns zum Beispiel in Kyalami, mit der einsteigerfreundlichen Yamaha nur eine Sekunde unter dem Rundenrekord zu bleiben; mit der Kawasaki klappte das unmittelbar danach trotz aller Versuche nicht, weil sie sich anders fährt. Woran das liegt? In der Redaktion sind keine Motorrad-Fahrer. Aber die Kawasaki verlangt, so scheint's, einen wesentlich sanfteren Umgang mit dem Gas, da ihr Hinterreifen einfach schneller wegrutscht als bei der Yamaha.

Die Motorgeräusche sind wie ehedem vortrefflich: Die Ducati bestätigt nach wie vor die Theorie, dass auch Rasenmähermotoren in Zweirädern gute Dienste leisten. Die Yamaha klingt ganz besonders aggressiv und die Kawasaki im Gegensatz zu ihrem tückischen Fahrverhalten samtweich. Wenn Sie längere Zeit gefahren sind, können Sie schon allein am Motorgeräusch erkennen, welches Fabrikat gerade hinter Ihnen liegt. Fast

SUPERBIKE CONTRA SUPERBIKE 2000: ETWAS STATISTIK

Superbike (Spielspaß 82)
Hersteller: Milestone/Electronic Arts
Test in Ausgabe: 4/99
Saison: 1997 mit 18 Fahrern
Motorradtypen: 5 Superbikes (Ducati, Honda, Kawasaki, Yamaha, Suzuki)
Strecken: 12
Fahrperspektiven: 4 (2 Cockpit, 2 von hinten)
Split-Screen: Nein
Wertung damals: 87



Superbike 2000 (Spielspaß 89)
Hersteller: Milestone/Electronic Arts
Saison: 1999 mit 25 Fahrern
Motorradtypen: 6 Superbikes (die alten + Aprilia)
Strecken: 13 (Sental fehlt, neu hinzugekommen sind Kyalami und der Nürburgring)
Fahrperspektiven: 8 (3 Cockpit, 1 ohne alles, 4 von hinten)
Split-Screen: Ja



DIE WICHTIGSTEN KONKURRENTEN IM VERGLEICH

Castrol Honda Superbikes 2000 (Spielspaß 70)
Hersteller: Interactive Entertainment/Swing
Test in Ausgabe: 10/99
Motorradtypen: Ein Superbike (Honda)
Strecken: 20
Fahrperspektiven: 4 (1 Cockpit, 3 von hinten)
Split-Screen: Ja
Anspruch: Einsteiger, Fortgeschrittene und Profis
Besonderheiten: Einfach zu handhaben, leichter Einstieg
Wertung damals: 72



Extreme 500 (Spielspaß 74)
Hersteller: Ascaron
Test in Ausgabe: 12/98
Motorradtypen: 3 Klassen (125cc, 250cc, 500cc)
Strecken: 19
Fahrperspektiven: 5 (1 Cockpit, 2 von hinten, 2 TV)
Split-Screen: Nein
Anspruch: Einsteiger und Fortgeschrittene
Besonderheiten: Hervorragendes Telemetrie-Menü
Wertung damals: 78



GP 500 (Spielspaß 77)
Hersteller: Microprose
Test in Ausgabe: 10/99
Motorradtypen: 7 mal 500cc (Yamaha, Honda in drei Versionen, Modenas, Suzuki, Muz)
Strecken: 14
Fahrperspektiven: 6 (2 Cockpit, 3 von hinten, 1 TV)
Split-Screen: Nein
Anspruch: Fortgeschrittene, Profis
Besonderheiten: Auf Wunsch besonders anspruchsvolle Steuerung
Wertung damals: 79









Wie geschmeidig sich die Fahrer auf ihren Maschinen herumlümmeln, zeigen diese Großaufnahmen.



Gras oder Staub abseits der Piste verschmutzt die Reifen; erst etliche Streckenmeter rubbeln sie wieder sauber.

wie ein Jäger, der ein Gewehr am Schuss erkennt.

Unterstützt wird das Ganze von einem realistischen Szene-Geflüster: Beim Training hört man andere Fahrer auf der Gegengeraden, aus der Boxengasse schalt Rumoren und während des Rennens unterstützt einen das Publikum mit Applausgeschrei oder auch elektrischen Fanfaren wie bei einem Fußballspiel. Vor allem die holländischen Fans in Assen kamen uns ganz besonders jubelig vor.

Meisterschafts-Grafik

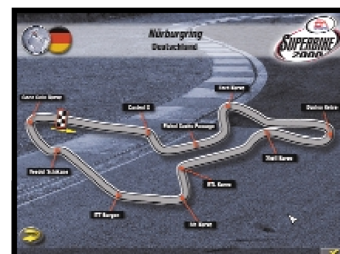
Da es um die 99er Saison geht, werden nicht nur zwei Qualifikationen, sondern auch eine Super-Pole-Runde abgehalten: die besten 16 Fahrer fahren dort noch einmal eine einzige fliegende Runde. Nur diese Zeit zählt als Ergebnis für die Startposition. Nach wie vor gibt es außerdem zwei Rennen hintereinander.

Viel aufregender sind die Veränderungen in der Grafik. Die Engine ist kaum wiederzuerkennen; dass es noch die alte, stark überarbeitete, ist, erkannten wir nur am Begleitschreiben zur Test-CD. Auswirkungen gibt es unter anderem in der Sichtweite. Als Beispiel sei die Hügelstrecke von Donnington ins Tal hinab genannt. Aber auch die Accessoires abseits der Piste (parkende Streckenfahrzeuge, Zuschauertribünen) sind schöner als früher. Die Bäume und Häuser sind allerdings immer noch relativ traurige Bitmaps; dass aber alles in Echtzeit berechnet wird, werden wir vermutlich erst in einigen Jahren erleben. Wenn überhaupt.

Dafür ist die Motorrad-Grafik klasse (siehe Bilder). Weiterhin auf der Positivliste befinden sich die großen Texturspeicher für Gummiabrieb auf der Rennstrecke und atmosphärische Kleinigkeiten wie Begrenzungshütchen als Fahrbahnmarkierung. Fahren Sie die über den Haufen, kippen sie um und bleiben für den Rest des Rennens in exakt dieser Position liegen. Das gilt übrigens auch für abrasierte Markierungsschilder: Vorsicht, ohne fährt es sich schwerer.

Und der ganze Rest

Superbike 2000 besitzt noch etliche, bisher nicht erwähnte Gimmicks. Besonders lobenswert erscheinen uns die Hinweisschilder, die nun beständig erscheinen. Auf Ihnen wird die nächste Kurve, die empfohlene Geschwindig- →



Zu jedem Kurs gibt es einen sinnvollen Übersichtsplan.

Standpunkt

MARTIN SCHNELLE

Tja, was soll man da sagen? So ziemlich alles an Superbike 2000 ist im Vergleich zum Vorgänger besser geworden. Die Grafik hat, obwohl damals schon die schönste, nochmal deutlich zugelegt. Viele Details am Streckenrand und hohe Polygonzahlen an Mensch und Maschine machen die Superbikes zu einem optischen Genuss. Auch die Fahrphysik ist noch besser geworden, jetzt haben Sie mit Wheelies und Reifenabrieb zu kämpfen. Während des Rennens erhalten Sie nun viel mehr Informationen, etwa, wie eng die nächste Kurve wird oder ob Sie mit Geschwindigkeit und Drehzahl aufpassen sollten. Einzig die Mechaniker-Einstellungen könnten umfangreicher sein, hier liegt Ascarons »Extreme 500« vorn. Aber wer auf solches Hardcore-Zeug verzichten kann, wird bestens bedient: Superbike 2000 ist eine Zierde des Genres.

PRO & CONTRA

- **Super-Grafik** (pro)
- **Super-Fahrphysik** (pro)
- **Super-Fahrhilfen** (pro)
- **Wenig Mechaniker-Kram** (contra)



Die Einflussmöglichkeiten auf Ihre Maschine sind überschaubar und ausreichend.



Jeder Fahrer besitzt neben seiner Startnummer auch individuelle Arbeitskleidung; mit etwas Übung können Sie im Rennen sofort jeden erkennen.

Warnung: Technikprobleme

Der dickste Kritikpunkt im Extrakasten: Unsere Testversion war noch recht empfindlich. Auf einem sonst gut laufendem Test-Rechner mit Voodoo2-Karte stürzte das Programm alle paar Minuten ab. Höhere Auflösungen als 800 x 600 wurden überall mit Grafik-Fehlern quittiert, mit exotischeren Grafikkarten wie etwa der Maxi Gamer Cougar von Guillemot lief das Spiel überhaupt nicht. Wir gehen aber davon aus, dass diese Mängel in unserer Beta-Version begründet sind, die noch nicht alle Hardware-Checks der EA-Tester durchlaufen hat. Sollten wir uns täuschen, werden Sie Näheres in zukünftigen Bug-Reports erfahren.

Superbike 2000



Power-Pack



Höchst-geschwindigkeit:
297 km/h
170 PS
998 ccm Hubraum



Höchst-geschwindigkeit:
300 km/h
170 PS
749 ccm Hubraum



Höchst-geschwindigkeit:
305 km/h
160 PS
749 ccm Hubraum



Höchst-geschwindigkeit:
313 km/h
158 PS
749 ccm Hubraum



Höchst-geschwindigkeit:
313 km/h
180 PS
749 ccm Hubraum



Höchst-geschwindigkeit:
304 km/h
163 PS
996 ccm Hubraum

→ keit und sogar der Kurvenname angezeigt; mit diesen Hilfen lernt man eine Strecke wesentlich schneller und besser auswendig, als wenn man sich auf die zuschaltbaren Fahrhilfen (Bremskraftverstärker, Beschleunigungshilfe oder sogar allgemeine Um-die-Kurve-komm-Hilfe) verläßt, die natürlich auch wieder in rauhen Mengen zur Verfügung stehen. Um jetzt aber nicht nur rumzujubeln, wollen wir auch einige Mankos ansprechen, die wir nach mühevoller Suche gefunden haben.

So kommen uns die Superbikes ein wenig zu schmal vor, wenn man den dicken Hubraum bedenkt. Die Qualifikationszeit lässt sich zwar zwei-, vier- oder achtfach beschleunigen, aber nicht 16-fach. Die Statistikanzeigen sind bei »NBA Live 2000« zum Beispiel vielfältiger. Und der Reifenschmutz nach Ausritt in die Pampa verschwindet nicht kontinuierlich, sondern in vier- oder fünf Unterstufen, die man deutlich verfolgen kann. Unrealistisch!

Und jetzt noch richtige Kritikpunkte: Das Telemetrie-Menü des Vorgängers ist ganz entfallen. Das Mechaniker-Menü könnte etwas umfangreicher sein. Beim Umschalten zwischen den einzelnen Menüs gibt es häufiger kleine Ladezeiten. Außerdem wird nicht die Formel 1 simuliert.

»Echte Kritik fällt mir schwer.«

Tja, und das war's auch schon fast. Gelegentlich kracht einem mal ein Computergegner in unübersichtlichen Kurven in den Wanst. Wenn wir aber bedenken, wie wenig ein Motorradfahrer in einem Rennen sehen kann, könnte das Absicht sein: Auch in der Realität gibt es ja haufenweise Stürze. Ach ja, einen noch: Auf Schwierigkeitsstufe 3 fahren die Computergegner etwa eine Sekunde schlechter als in echt. Auf Stufe 4 fahren Sie noch Mal eine halbe Sekunde besser. Eine Stufe 3,5 (fahren wie in der Realität) hätte nicht geschadet. Kann man aber mit einem allgemeinen Schwierigkeitsgrad (Motorrad reagiert je nachdem empfindlicher oder nahezu narrensicher) auch noch feinjustieren. **(uh)**



Kein Spaß sind Regenrennen, weil in ihnen jede Kurve zum Abenteuer wird.



Schlechte Reiter werden gerne von bockenden Motorrädern abgeworfen.

Standpunkt

UDO HOFFMANN

Wenn kleine Kinder am Strand spielen und eine Sandburg bauen, dann kann diese wirklich schön aussehen. Wenn aber plötzlich im Hintergrund eine große Villa errichtet wird, dann schrumpft die Sandburg wieder zu dem zusammen, was sie ist: ein Haufen Tand!
So oder ähnlich müssen sich mit dem Erscheinen von Superbike 2000 alle anderen Motorrad- und auch viele andere Rennspiel-Programmierer fühlen: wie Bubis, die noch viel zu lernen haben. Auch wenn wir jetzt nur zwei Punkte mehr geben als beim Vorgänger, so ist die 2000er- Edition doch viel, viel besser als der Vorgänger. In sich ist das Spiel praktisch perfekt und ich frage mich, was da in den nächsten Jahren, von der Grafik mal abgesehen, noch verbessert werden soll. Um die Relation zu wahren, sollten Sie im Geiste alle direkten Konkurrenten (inklusive Superbike) gehörig nach unten abwerten.

PRO & CONTRA

- Fast perfekt
- Einfach geil
- Ich krieg die Krise

- Keine Formel 1
- Gewisse Hardware-Probleme

PC PLAYER WERTUNG

Grafik	90
Sound	90
Einstieg	70
Komplexität	70
Steuerung	90
Multiplayer	80

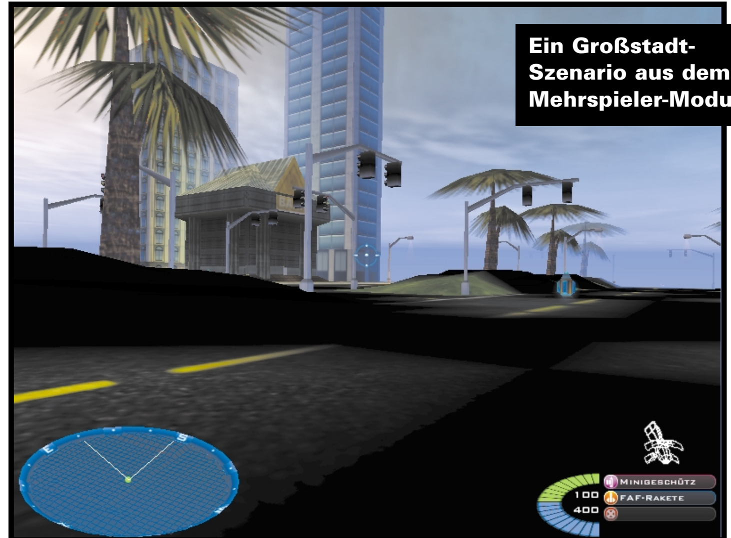
SPIELSPASS 89

Strategie-Actionspiel für Profis

Battlezone 2

■ **Hersteller:** Pandemic/Activision ■ **Testversion:** Beta vom Februar 2000 ■ **Betriebssystem:** Windows 95/98 ■ **Sprache:** Deutsch ■ **Multiplayer:** bis 2 (Modem), bis 8 (Netzwerk, Internet) ■ **3D-Grafik:** Direct3D ■ **Hardware, Minimum:** Pentium/200, 32 MByte RAM, 3D-Karte ■ **Hardware, Empfehlung:** Pentium III/450, 128 MByte RAM, 3D-Karte





Ein Großstadt-Szenario aus dem Mehrspieler-Modus.



Hält das eingedeutschte »Battlezone 2«, was uns die englische Beta einst versprach?

Ganze vier Monate mussten wir auf eine deutsche Version von »Battlezone 2« warten. Nun steht nicht nur eine Überprüfung der Übersetzungs-Qualität an, auch Mehrspieler-Modus und Sound wurden beim Haupttest (PC Player 12/99) noch nicht bewertet.

Am eigentlichen Spiel hat sich – bis auf das Ausmerzen einiger Bugs – nichts geändert: Nach wie vor rauschen Sie mit futuristischen Gefährten durch eine phantastische 3D-Landschaft, kämpfen und bauen eine Basis. Geblieben ist ein kleiner Programmierfehler bei der Kollisionsabfrage, denn Ihr Gleiter besitzt die seltsame Fähigkeit, durch Drahtzäune einfach hindurchschweben zu können. Inzwischen untermalen orchestrale Klänge das Geschehen, die fast schon Kino-Atmosphäre aus den Lautsprechern zaubern.

Acht Feinde sollt ihr sein

Bis zu acht Spieler können sich im Netzwerk oder Internet miteinander messen, oder aber zwei Personen per Modem/Nullmodem. Zur Verfügung stehen fünf Mehrspieler-Modi, die sowohl in Teams als auch gegeneinander absolviert werden dürfen. Dazu gehört die bekannten Varianten »Capture the Flag« und »King of the Hill«, aber auch actionreiche Deathmatches sind möglich. Originell ist die »Loot«-Variation, bei der Sie in einer Großstadt eine Bank zu plündern.

Wer nicht gegen andere antreten mag , darf sich bei acht Sologefechten mit den Fähigkeiten der Computer-K.I. messen.

Sämtliche Texte und besonders die Sprachausgabe wurden erstaunlich brauchbar übersetzt, Veränderungen im Spielablauf gab es keine. Ein Kauf der englischen Version ist daher nicht nötig. **(tw)**



Die zahlreichen Mehrspieler-Varianten werden hier ausgewählt.

Standpunkt

THOMAS WERNER

Auch wenn es abgegriffen klingt: Das Warten hat sich gelohnt! Die vorliegende deutsche Version von Battlezone 2 ist wirklich ansehnlich. Zwar sind einige Texte der Briefings etwas uninspiriert übersetzt, aber das fällt angesichts der wirklich sehr sensiblen, passenden deutschen Sprachausgabe absolut nicht ins Gewicht. Sehr ansprechend sind auch die fulminanten Orchesterklänge, die gut die Stimmung untermalen und an Filmmusik erinnern. Als Krönung des Ganzen gibt es noch den abwechslungsreichen Mehrspieler-Modus, der fast jedem Spieler etwas zu bieten hat.

PRO & CONTRA

- (+) Professionelle Sprachausgabe
- (+) Abwechslungsreicher Mehrspieler-Modus
- (−) Einige uninspirierte Texte

FAKTEN

- Deutsche Sprachausgabe
- 23 Kampagnen-Missionen
- 8 Sologefechte
- 30 Mehrspieler-karten
- 5 Mehrspieler-Modi

PC PLAYER WERTUNG

Grafik	90
Sound	80
Einstieg	70
Komplexität	80
Steuerung	80
Multiplayer	80

SPIELSPASS 88

Strategiespiel für Fortgeschrittene

Space Clash

Das letzte Imperium

■ **Hersteller:** Enigma/Dinamic ■ **Testversion:** Verkaufsversion 1.0 ■ **Betriebssystem:** Windows 95/98 ■ **Sprache:** Deutsch ■ **Multiplayer:** bis 4 (Internet) ■ **3D-Grafik:** – ■ **Hardware, Minimum:** Pentium/166, 32 MByte RAM ■ **Hardware, Empfehlung:** Pentium II/200, 64 MByte RAM



e Menüleiste lässt sich ausblenden, as den Spielspaß allerdings auch cht gerade in lichte Höhen treibt.

Dieses ungewöhnliche Echtzeit-Strategiespiel setzt auf eine komplizierte Mixtur aus Handel und Handel - und sich dabei zwischen alle Stühle.

Bei den zwei Feldzügen, 22 Solo-Einsätzen und 12 Sondermissionen haben Sie den gängigen Auftrag: Basen mit Gebäuden wie Minen, Kasernen, Werkstätten, Werften und Flughäfen müssen aufgebaut werden, um dort eine artenreiche Vielzahl schwimmender, fliegender, laufender und fahrender Einheiten zu produzieren. Darüber hinaus schließen Sie Bündnisse mit Ihren maximal drei Gegnern ab und dealen in Ihren Handelszentren mit Rohstoffen. So manche Mission lässt sich nur mit diplomatischen Mitteln gewinnen, indem Sie etwa Handelsverträge abschließen. Klingt alles recht nett, auch die Teilnahme von vier unterschiedlich befähigten Rassen hört sich zunächst ganz gut an. In der spielerischen Praxis jedoch dämpfen eine überkomplizierte Bedienung, etliche Bugs und ein schlechtes Wegfindungssystem den Kampf-Eifer enorm - und von den lausig animierten Bieder-Einheiten, den vier öden Landschaftstypen und dem funktionsuntüchtigen Mehrspieler-Modus wollen wir besser gar nicht erst reden. **(md)**

PC PLAYER WERTUNG
SPIELSPASS 48

Standpunkt – MANFRED DUY

Das vermeintliche Plus dieser verquasten Mixtur – sprich die vielen Spielelemente – entpuppt sich als sein größtes Manko. Die Steuerungsdefizite und die magere Optik könnte ich ja noch verkraften. Aber wer mag sich schon durch ein undurchschaubares Gestrüpp von Handelsmenüs und diplomatischen Anfragen hangeln, während gerade die Basis von feindlichen Truppen überrannt wird? Nicht ohne Grund sind es eben immer noch die einfach strukturierten Echtzeit-Strategiespiele, die den meisten Spaß bereiten.

PRO & CONTRA
- ⊕ Viele Spielelemente ...
- ⊖ ... die alle enttäuschen

Rennspiel für Fortgeschrittene und Profis

Demolition Racer

■ **Hersteller:** Pitbull Syndicate/Infogrames ■ **Testversion:** Beta vom Januar 2000 ■ **Betriebssystem:** Windows 95/98 ■ **Sprache:** Deutsch ■ **Multiplayer:** – ■ **3D-Grafik:** Direkt 3D, Glide ■ **Hardware, Minimum:** Pentium/166, 32 MByte RAM ■ **Hardware, Empfehlung:** Pentium II/300, 32 MByte RAM, 3D-Karte



Schmonz. Wieder 25 Punkte auf dem Destruktions-Konto.

Dieselbe Firma, die uns »Test Drive 6« schenkte (siehe PC Player 2/2000), erfreut uns mit dem »Demolition Racer«. Und siehe da: außerhalb der konventionellen Zwänge, in der Wildnis, wo noch das Recht des dickeren Autos gilt, fühlt sich das Pitbull Syndicate gleich ein ganzes Stück wohler. Sie fahren auf bis zu dreizehn Strecken mit bis zu acht verschiedenen Autos in fünf verschiedenen Spiel-Modi. Das Ziel ist meist simpel: Rammen Sie alles, was Ihnen vor die Kühlerhaube gerät. Dabei gilt es aufzupassen, dass Ihr Wagen nicht in Brand gerät und abfackelt. Wenn Sie viele Crash-Punkte haben, gibt's zur Belohnung neue Autos oder Strecken. In anderen Spiel-Modi betätigen Sie sich als Geisterfahrer oder müssen in einer Arena mit 15 anderen am längsten überleben. Heißt natürlich: Ihr Auto muss überleben. **(uh)**

PC PLAYER WERTUNG
SPIELSPASS 57

Standpunkt – UDO HOFFMANN

Wenn ich jetzt mal davon absehe, dass die Spielidee gnadenlos bei »Destruction Derby« abgekupfert wurde, die Grafik ziemlich destruktiv geraten ist (farbarm, grob) und sich die Wagen eigentlich nur per Tastatur gut steuern lassen, dann, ja nur dann kann auch Demolition Racer noch massig Spaß machen. Ein gutklassiges Zweite-Reihe-Spiel, welches niemals auch nur den Anschein erwecken will, im Konzert der Großen mitzumischen. Die 17 zum Teil ultraharten Songs von Gruppen wie Cirrus oder Empirion (kennt die jemand?) passen sich dem nahtlos an. Crash dich frei, kleiner Rocker. Ja, auch du willst leben ...

PRO & CONTRA
- ⊕ Primitiv macht Laune
- ⊕ Coole Hardrock-Musik
- ⊖ Teils peinliche Grafik
- ⊖ Primitiv ist nicht alles

Geschicklichkeitsspiel für Profis

Missile Command

■ **Hersteller:** meyer glass interactive/Hasbro Interactive ■ **Testversion:** Verkaufsversion 1.0 ■ **Betriebssystem:** Windows 95/98 ■ **Sprache:** Deutsch ■ **Multiplayer:** bis 2 (an einem PC, per Modem, Netzwerk, Internet) ■ **3D-Grafik:** Direct3D ■ **Hardware, Minimum:** Pentium/166, 32 MByte RAM ■ **Hardware, Empfehlung:** Pentium II/350, 64 MByte RAM, 3D-Karte

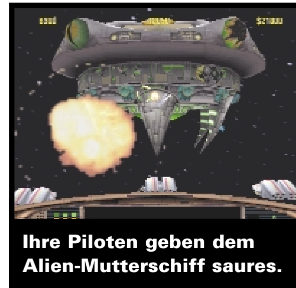


Im klassischen Missile Command erledigen Sie heransausende Raketen.

Zeitzeuge Computerspiel: 1980 brach der Golfkrieg zwischen den Ländern Iran und Irak aus, und in den Spielhallen erschien kurz darauf »Missile Command«.

Als Kommandant dreier Raketenabwehrstationen mussten Sie Welle um Welle von Einfach- und Mehrfachsprengköpfen über einer Vektorgrafik-Stadt abfangen.

Im Remake gibt es neben dem klassischen Missile Command in aufgefrischtem Bild und Ton (Maus zielt auf Rakete, A, S oder D aktiviert die nächstgelegene Abwehrbatterie) einen Modus namens »Ultimatives Spiel«. Darin ziehen drei Piloten rund um den Globus. Nach einem erfolgreich verteidigten Kontinent wartet ein Mutterschiff auf seine Demontage, anschließend flicken Sie Ihre Flieger wieder zusammen. **(ra)**



Ihre Piloten geben dem Alien-Mutterschiff saures.

PC PLAYER WERTUNG
SPIELSPASS 65

Standpunkt

ROLAND AUSTINAT

Nach einer kurzen Eingewöhnungsphase ist das sehr schwere Spiel nur halb so knifflig, denn dann haben Sie den Dreh raus, eine Abfangrakete immer leicht vor den Angreifern zu platzieren. Ein netter Gimmick ist das Ultimative Spiel, welches die klassische Formel behutsam mit Radar und minimal scrollbarem Bildschirm erweitert. Die Hintergründe sind nett gemalt, die Musik haut rein – ein ideales Spiel für Zwischendurch. Erwarten Sie allerdings nicht zu viel – wer das Spielhallen-Original nicht mehr kennt, wird sich schon nach kurzer Zeit kopfschüttelnd abwenden.

PRO & CONTRA
- **Wuchtiger Sound**
- **Schult Reaktionssinn**
- **Schon leicht monoton**

Geschicklichkeitsspiel für Nostalgiker

Atari Arcade Hits 1

■ **Hersteller:** Digital Eclipse/Hasbro Interactive ■ **Testversion:** Verkaufsversion 1.0 ■ **Betriebssystem:** Windows 95/98 ■ **Sprache:** Deutsch **Multiplayer:** bis 3 (an einm PC) ■ **3D-Grafik:** – ■ **Hardware, Minimum:** P/133, 16 MByte RAM ■ **Hardware, Empfehlung:** P/200, 32 MByte RAM



Asteroids gehört zu den besseren Titeln der Sammlung.

Dieses Six-Pack ist absolut alkoholfrei: Sechs Atari-Automatenklassiker emulieren auf Ihrem Computer um die Wette.

Selbst wenn Sie eine Atari-VCS-Konsole nur aus Erzählungen kennen: **Asteroids**, **Centipede**, **Missile Command**, **Super Breakout**, **Tempest** und **Pong** haben Sie mit Sicherheit schon gehört. Nach diversen Updates vertickt Hasbro nun die authentisch emulierten Titel gesammelt auf einer CD, die in der Vollinstallation satte 100 MByte Plattenplatz belegen. Als Goodies dabei: eine Highscore-Liste im Internet, Desktop-Themen, Bildschirmschoner, eingescannte Atari-Werbebroschüren und -Handbücher sowie knapp 40 Minuten lange, deutsch synchronisierte Interviews mit Atari-Gründer Nolan Bushnell. **(ra)**



Gestatten – dies ist Pong-Erfinder Nolan Bushnell.

PC PLAYER WERTUNG
SPIELSPASS 50

Standpunkt

ROLAND AUSTINAT

Leute, mal im Ernst: Wer braucht eine Sammlung von sechs antiken Spielautomaten, die es für den Emulator MAME auch kostenlos im Internet gibt? Retro-Fans, die schon jedes Remake wie Asteroids oder Centipede gekauft haben? Nö, denn in denen sind die allermeisten Originale versteckt. Und warum ruckeln die auf einer CPU mit 400 MHz?!?
Sicher, die Videos mit Nolan Bushnell sind eine nette Dreingabe, aber so weltbewegend sind seine Ausführungen nicht, als dass jeder in den Laden stürmen und die Sammlung kaufen sollte. Nur für reiche Sammler.

PRO & CONTRA
- **Sechs Spiele**
- **Historisch wertvoll**
- **Gibt's alle gratis im Internet**

Strategiespiel für Profis

Rising Sun

■ **Hersteller:** Talonsoft ■ **Testversion:** Importversion 1.0 ■ **Betriebssystem:** Windows 95/98 ■ **Sprache:** Englisch ■ **Multiplayer:** bis 2 (Modem, an einem PC) ■ **3D-Grafik:** – ■ **Hardware, Minimum:** Pentium/200, 32 MByte RAM ■ **Hardware, Empfehlung:** Pentium II/400, 64 MByte RAM


Die 3D-Ansicht und die Truppen können sich durchaus sehen lassen.

An dieses rundenbasierte Strategiespiel sollten sich nur Profi-Taktiker heranwagen, denn in punkto Komplexität lässt sich »Rising Sun« von kaum jemandem die Butter vom Kommissbrot klauen.

Der neueste Ableger der Campaign-Serie beordert Sie zu den pazifischen Kriegsschauplätzen des Zweiten Weltkriegs, wo sich Engländer, Amerikaner und Japaner in den Haaren liegen. In sieben gigantischen, teils miteinander kombinierbaren Kampagnen und 40 Szenarien schieben Sie weit mehr als hundert Waffengattungen über eine zoombare Hexfeldkarte, die sich wahlweise in 2D oder 3D anzeigen lässt. Besonderen Wert legten die Programmierer von Talonsoft auf historische Präzision, daher treten hier auch nur die Truppentypen an, die zum jeweiligen Zeitpunkt tatsächlich verfügbar waren. See- und Luftstreitkräfte spielen eine Nebenrolle, und beschränken sich auf ein paar indirekt zu ordernde Luftschläge und eine Handvoll Landungsboote. In der spielerischen Praxis kämpfen Sie allerdings nicht nur gegen den klugen Gegner, sondern vor allem mit dem zähflüssigen und schwerfällig animierten Spielverlauf und der überkomplizierten Bedienung. Daher empfehlen wir Ihnen dringend, sich vor dem Erwerb von Rising Sun erst mal die Demo unserer aktuellen Begleit-CD-C anzuschauen. **(md)**

PC PLAYER WERTUNG
SPIELSPASS 63

Standpunkt

MANFRED DUY

Allzu viel hat Talonsoft in den letzten Jahren nicht dazugelernt. Sicherlich bietet das mit einem Editor und einem Schlachten-Generator ausgerüstete Armeen-Geschiebe monatelange Beschäftigung. Aber der Spielfluss wird halt von einer überalterten Grafik-Engine erheblich ausgebremst. Auch sollte Talonsoft endlich die überkomplizierte Bedienung ihrer Strategietitel überarbeiten und 90 Prozent der Steuerbefehle ausmustern. Dass es auch einfacher geht, hat schließlich erst unlängst Panzer General 4 bewiesen.

PRO & CONTRA
- **Taktisch tiefgründig** (Pro)
- **Schwerfällig** (Contra)

Rennspiel für Schlammhüpfer

Silkolene Honda Motocross GP

■ **Hersteller:** Dawn Interactive/Swing Entertainment ■ **Testversion:** Beta vom Februar 2000 ■ **Betriebssystem:** Windows 95/98 ■ **Sprache:** Deutsch ■ **Multiplayer:** bis 2 (Modem), bis 8 (Netzwerk) ■ **3D-Grafik:** Direct3D, Glide ■ **Hardware, Minimum:** Pentium/166, 16 MByte RAM ■ **Hardware, Empfehlung:** Pentium II/300, 64 MByte RAM, 16MB-Direct3D-Karte


So viele Motorräder sehen Sie nur zu Beginn. (Direct3D, 1024x768)

Gepflegt durchs Gelände brettern, sich von oben bis unten mit Schlamm bespritzen lassen – das sind Motocross-Rennen. Die Honda-Geländemaschine von Swing bleibt jedoch im Dreck stecken.

Über Stock und Stein fahren Sie hier mittels eines guten Dutzend Parcours, Motorräder mit 125, 250 und 500 Kubikzentimetern stehen zur Wahl. Großartige Unterschiede lassen sich da nicht feststellen, da Sie sich sowieso die meiste Zeit mit der viel zu empfindlichen Steuerung herumärgern. Dazu fallen Sie bei Verlassen der Strecken sofort aus dem Sattel oder prallen von unsichtbaren Grenzen an den Seiten ab. Außerdem können Sie den Oberkörper nicht bewegen. Ärgerlich auch, dass Sie sich schon vor der Installation für die Direct3D- oder Glide-Version entscheiden müssen. **(mash)**

PC PLAYER WERTUNG
SPIELSPASS 44

Standpunkt

MARTIN SCHNELLE

Das Spiel mit dem superlangen Namen hält den Vergleich mit der Konkurrenz nicht stand. Zwar benötigen Sie kein Spitzensystem, um in den Genuss flüssiger Grafik zu kommen, doch die Steuerung ist eine mittlere Katastrophe. Eine ewig große, nicht änderbare Totzone des Joysticks verbunden mit nachgeschalteter übernervöser Empfindlichkeit sorgt dafür, dass Sie sich hauptsächlich rutschenderweise fortbewegen. Das allein wäre ja nicht so schlimm, wenn nicht nach einem Fahrfehler das komplette Feld schon hinter der nächsten Kuppe verschwunden wäre.

PRO & CONTRA
- **Moderate Systemanforderungen** (Pro)
- **Massive Steuerungsprobleme** (Contra)

Rennspiel für Einsteiger und Fortgeschrittene

Renegade Racers

■ **Hersteller:** Promethean Designs/Interplay ■ **Testversion:** Verkaufsversion 1.0 ■ **Betriebssystem:** Windows 95/98 ■ **Sprache:** Deutsch ■ **Multiplayer:** bis 8 (nacheinander an einem PC), bis 4 (Netzwerk) ■ **3D-Grafik:** Direct3D, Glide ■ **Hardware, Minimum:** Pentium II/266, 64 MByte RAM ■ **Hardware, Empfehlung:** Pentium II/350, 96 MByte RAM, 3D-Karte



Minen und ein gefrorenes Mammut voraus: Holzauge, sei wachsam! (Direct3D)

Dem Übermut betrunkener, englischer Adeliger verdanken wir den Rennrodelsport, einem digitalen Selbstmordversuch dieses Action-Rennspiel.

Der des Lebens überdrüssige Buck Billionaire springt von einer Brücke, schlägt auf einer Jacht namens Renegade auf, überlebt irgendwie und gründet im Anschluss eine neue Rennserie: die Renegade Racers. Ah ja.

Passend zur Gründungsidee fahren deshalb in diesem Sport die verzweifeltsten Gestalten. Aber das ist nur Tarnung: Die Rennstrecken sehen aus wie Wildwasserbahnen in Vergnügungsparks und auch sonst hat man das Gefühl, sich in einer kunterbunten Zeichentrickwelt zu befinden.

Nicht weiter drüber nachgedacht: Sie fahren mit Rennbooten die besagten Bahnen rauf- und runter. Manchmal gabeln sich die Strecken, manchmal fliegen Ufos oder Gespenster über den Kurs oder es wird das Gleis einer Achterbahn gekreuzt. Nett. Treffen Sie einen Gegner mit Raketen, sieht er für ein paar Sekunden Vöglein zwitschern. Außerdem fahren alle Charaktere etwas anders. Etwa: Sie halten weniger aus, sind langsamer, aber stabiler, oder sie ignorieren Extrawaffen. Bemerkenswert sind außerdem acht Spiel-Modi, die für relativ viel Abwechslung sorgen. So müssen Sie in einem Rennen (nebenbei den Sieg nicht vergessen) möglichst weit über Sprungschanzen hüpfen. Andere Spielarten sind: Auf der Strecke verteile Bälle fangen oder Hindernissen ausweichen. **(uh)**

Standpunkt – UDO HOFFMANN

Bei diesem Spielchen dürfen Sie keinen Gedanken an den Begriff Fahrphysik verschwenden; wie in einem Boot fährt es sich nämlich überhaupt nicht. So brutal, wie es der Titel verheißt, geht's ebenfalls nicht zu. Ich bin selten so entzückenden Raketen begegnet. Die Renegade Racers sind deshalb das ideale Rennspiel für die Kinder der BPJs-Vorsitzenden, die ihr schon seit Monaten die Ohren vollnörgeln, auch sie wollen mal ein Spiel haben, in dem geschossen wird. Die Gegner fahren ganz intelligent, die (wenigen) Bonuswaffen verlangen überlegten Einsatz, wenn man gewinnen will. Gerade Einsteiger haben mit diesem Spiel bestimmt viel Freude.

PRO & CONTRA

- ↑ Niedlich
- ↑ Nette Musik
- ↓ Miese Motorgeräusche
- ↓ Etwas banal

PC PLAYER WERTUNG

Grafik	60
Sound	60
Einstieg	70
Komplexität	60
Steuerung	70
Multiplayer	60

SPIELSPASS 61

FAKTEN

- Kunterbunt
- 8 verschiedene Spiel-Modi
- 5 Extrawaffen
- 6 Startfahrer
- 6 Bonusfahrer
- 3 Schwierigkeitsstufen



Major General Jessip Ergertain
Der Ex-Marine (US Army? Alles Memmen!) findet immer den kürzesten Weg.



Franklin Stein
Sehr stark, lässt sich von Raketen oder Minen wenig beeindrucken.

Rennspiel für Einsteiger

Käfer Total

■ **Hersteller:** Xpiral/Infogrames ■ **Testversion:** Beta vom Februar 2000 ■ **Betriebssystem:** Windows 95/98 ■ **Sprache:** Deutsch ■ **Multiplayer:** bis 2 (an einem PC), bis 8 (Netzwerk) ■ **3D-Grafik:** Direct3D ■ **Hardware, Minimum:** Pentium/166, 32 MByte RAM, 3D-Karte ■ **Hardware, Empfehlung:** Pentium II/300, 32 MByte RAM, 3D-Karte

Der Dauerläufer schlägt wieder zu! Es soll sogar Leute geben, die behaupten, der Käfer wäre noch populärer als Porsche.



Fast zu schön fürs harte Rennsportgeschäft. Zum Glück ist dieser traumhaft weiße Karmann aber unzerstörbar. (alle Bilder Direct3D, 800x600)



Fast zu hart für schöne Rennsportler: dieser gewichtige Superkäfer.



Höhepunkt des Spiels ist die Fahrt mit dem New Beetle. Na ja.

Geben wir's ruhig zu: Insgeheim sympathisieren wir doch alle mit dem Underdog, dem bebrillten Verlierertyp Marke Woody Allen, der sich schüchtern und linkisch neben den gutgebauten Modellathleten am Strand behaupten muss, dem die blonde Traumfrau aber trotz aller Bemühungen niemals auch nur einen Blick schenkt.

Wie sonst wäre das Phanomen Käfer zu erklären: ein kleiner, kugeliger Wagen, leistungsschwach, rostanfällig, mit laut-kreischendem Boxermotor. Und doch fliegen ihm alle Herzen zu, was sogar auf den Fahrer abfärbt – wer einen Käfer sein Eigen nennt, gilt in seinem Umfeld als netter Kerl.

»Käfer sind echt lieb.«

Kombiniere, kombiniere

Also, überlegte Infogrames: »Wer den Käfer mag (also jeder), wird auch ein Rennspiel mit ihm in der Hauptrolle mögen. Und wir sind fein raus! Freu!« Und so viel vorneweg – diesen Bonus kann das Programm auch gut gebrauchen.

Nach herzigem »Unser Lieblingsauto fährt öttelnd durch die Gegend«-Vorspann erwartet Sie folgende Entscheidung: Lieber ein Einzelrennen, eine von drei (Mini-)Meisterschaften gegen härtere Gegner oder gleich der richtige Käferpokal? Die ersten zwei Möglichkeiten sind zur Eingewöhnung, so richtig zur Sache geht es erst im Pokal. Da stehen fünf Wettbewerbe bereit, denen die Entwickler eine möglichst unterschiedliche Aufmachung gegeben haben.

In der »Speed«-Meisterschaft fahren Sie auf einer recht langweiligen Strecke, auf der ebenso gut Tourenwagenrennen stattfinden könnten, gegen bis zu sieben Gegner. Im »Cross« sind die Ziele die gleichen, nur dass Sie hier durch eine große, mit Sand gefüllte Halle rasen, die wie beim Motocross in verschiedene Bahnen eingeteilt wurde. Und als »Buggy« geht's kurz am Strand entlang und dann durch das angrenzende Städtchen.

So richtig ungewöhnlich sind nur die Wettbewerbe »Monster« und »Jump«. In Monster gibt es keine Gegner, sondern Sie müssen wieder durch die Cross-Halle, die diesmal mit eng nebeneinandergesteckten Pfählen, Sprungschanzen und bedauernswerten Schrottautos

FAKTEN

- 3 Spiel-Modi (Einzelrennen, Meisterschaft, Pokal)
- 5 Wettbewerbe (Speed, Cross, Buggy, Monster, Jump)
- Pro Wettbewerb drei unterschiedliche Fahrzeugklassen
- 3 Fahrperspektiven
- 3D-Karte Pflicht



Kein guter Tag für diese Schrottautos. »Brutal«, der dicke Monstertruck, macht seinem Namen mal wieder alle Ehre.

bepflanzt wurde. Innerhalb eines Zeitlimits müssen Sie zweimal durch den Parcours, möglichst ohne die Pfähle zu berühren, weil es sonst Zeitabzüge gibt. Und im abschließenden »Jump« geht's in einer Art Dragstermobil über den großen Bruder der Sprungschanze von »Monster«, diesmal mit dem Ziel, eine gewisse Mindestweite zu überspringen (siehe Extrakasten).

Renn-Systematik

In jedem Wettbewerb gibt es jeweils vier Schwierigkeitsgrade. Die Sprungschanze wird noch größer oder kurviger, der Cross-Wettbewerb bekommt zwei Bahnen mehr, bei Monster werden die Stangen ein wenig enger gesteckt. Außerdem verdienen Sie sich mit Siegen Punkte, die Sie in bessere Fahrzeuge investieren. In jedem Rennen gibt es drei Fahrzeugklassen, bei Speed →

Standpunkt

MARTIN SCHNELLE

Käfer Total hat einen sehr niedlichen Ansatz: Welche älteren Semester verbinden keine nostalgischen Erinnerungen mit Käfern, Bullys oder Kübelwagen? Somit geben die Boxermotor-Boliden eigentlich ideale Rennfahrzeuge ab.
Und was die Designer alles in das Spiel gequetscht haben! Monster-Trucks, Strandrennen, Geländeparcours – ein echter Redaktionsfavorit ist der Weitsprung. (»Ich will auch mal!« - »Mach Dich weg, erst bin ich dran.«) Allerdings ist das Kurvenverhalten von Herbie weder realistisch noch einem Action-Rennspiel angemessen. Auch die sich bald wiederholende Musik hätte etwas Überarbeitung nötig gehabt. Aber egal, Spaß macht das allemal, allein schon wegen der vielen verschiedenen Autos – der »neue« Käfer, also der Beetle, ist natürlich auch mit von der Partie.

PRO & CONTRA

- ↑ Sehr umfangreich
- ↑ Niedliches Design
- ↓ Fahrverhalten könnte besser sein
- ↓ Musik nervt irgendwann

SPRUNG INS BLAUE

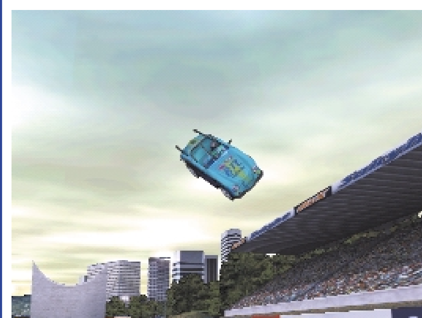
Der beliebteste aller Wettbewerbe ist der Sprung mit einer Art Dragster-VW über eine große Schanze.


Ready for Take-off? Bevor es zur Schanze geht, gilt es, genügend Geschwindigkeit aufzunehmen.


Dummerweise ist die Strecke zur Schanze recht kurvenreich. Eine waghalsige Fahrweise ist unbedingt erforderlich.


Endlich ist er erreicht, der Lift in den 5. Stock. Noch schnell den Nachbrenner gezündet und – Banzai!


Um das Angenehme (Aussicht) mit dem Nützlichen (Sieg) zu verbinden, müssen Sie eine Mindestweite erreichen.


Klappt das nicht, kann man immer noch Tante Hilda oder sonst wem die abgespeicherte Flugshow vorführen.

Käfer Total



Gleich zwei Afterburner bringen »Big Joe« der Flug-Ekstase näher.



Der gewaltigste Schlitten, den Sie auf Asphalt fahren können, dürfte »Tech 22« sein.



»Four Sys« ist die Karmann-Variante des Monster-Trucks »Brutal«.



Vernichtet »Brutal« nicht gerade arme, unschuldige Autos, muss er sich durch enge Stangen quetschen.



Der beliebte Split-Screen-Modus ist auch wieder dabei.

→ zum Beispiel Käfer, Speedster oder Roadster. Und jede Klasse hat noch verschiedene Ausführungen, die von 1-Stern- bis hin zu 5-Sterne-Kisten reichen. Grübeln Sie nicht zu viel über diese kompliziert klingende Beschreibung, die 5-Sterne-Wagen fahren schneller als die Einzelstern-Boliden und Unterschiede im Fahrverhalten gibt es sonst kaum zu vermelden.

Immerhin, die Grafik sowohl der Fahrzeuge als auch der Rennstrecken ist eigentlich ganz putzig. Vor allem die dicksten Käfervarianten wirken wie hormonbehandelte, Implantat-verstärkte, kraftstrotzende Woody Allens, die den Strandgecken jetzt aber mal zeigen, was `ne Harke ist. Vor allem auf kurvenreichen Cross-Strecken befriedigen Rennsiege mit ihnen zunächst ungemein.

Käfer-Flair?

Damit man auch merkt, dass man nicht in einer X-beliebigen Mühle sitzt, dudelt im Hintergrund die ganze Zeit über 60er-Jahre-Musik im Stil der Beach-Boys. In den guten Momenten. Hat die Musik gerade mal einen Aussetzer, klingt's auch nicht anders als Truck-Stop und jeden Moment meint man, den sich die Hände reibenden Michael Schanze (wahlweise auch Karl Moik in Western-Outfit) um die Ecke eiern zu sehen, der die tolle Nummer ankündigen will. Darüber hinaus wiederholen sich die kurzen Loops zu oft. Passt aber gut zu den durchschnittlichen Motorgeräuschen.

»Wundersames Fahrverhalten.«

Das Fahrverhalten zählt zu dieser besonderen Gattung von Rennspielen, bei denen man, auch wenn die Kurve schon lange zu Ende ist, den Wagen immer noch in Schräglage halten muss, weil das Programm den Wechsel noch nicht bemerkt hat. Unser Schnuckel fährt dann in einem 30-Grad-Winkel schnurgerade weiter, bis das Spiel den Fehler korrigiert. Wen dieses physikalische Wunder nicht irritiert, der wird sich vielleicht am im Grunde viel zu leichten Ablauf stören. Innerhalb eines halben Tages hat man alle Pokale und Bonus-Spiele gemeistert und dabei zur Belohnung mindestens zehn Mal die drei verschiedenen Ich-freu-mich-Renderfilme gesehen. Schwierigkeitsgrade gibt es nämlich ebenso wenig wie ein Schadensmodell. **(uh)**

Standpunkt

UDO HOFFMANN

Anders als »Setz heute meinen verklärten Blick auf«-Martin bin ich enttäuscht. Im Gegensatz zu »Demolition Racer« (siehe Test Seite 150) handelt es sich bei Käfer Total nämlich um ein B-Klasse-Programmm, welches sich mit aller Gewalt einen A-Klasse-Anstrich verpassen will. Denn wenn ich mal von Jump und Monster absehe, bleiben drei höchst durchschnittliche Rennspiele übrig, die sich zudem auch noch alle ähnlich schlecht fahren.

Na gut, na gut, die Grafik ist nett, die Optionsmenüs sind witzig, Käfer ist Kult. Und der Sprungwettbewerb ist originell und macht auch einen ganzen Party-Abend lang Spaß. Ich persönlich werde dieses Spiel aber bis auf weiteres in der Garage lassen.

PRO & CONTRA

- ⊕ Detailreiche Grafik
- ⊕ Für Einsteiger spaßig
- ⊖ Keine Schwierigkeitsgrade
- ⊖ Für Profis gehaltlos

PC PLAYER WERTUNG

Grafik	70
Sound	50
Einstieg	80
Komplexität	60
Steuerung	70
Multiplayer	70
SPIELSPASS	**68**

Denkspiel für Fortgeschrittene

Puzzle Trouble

■ **Hersteller:** Soft Enterprises ■ **Testversion:** Beta vom Februar 2000 ■ **Betriebssystem:** Windows 95/98 ■ **Sprache:** Deutsch ■ **Multiplayer:** bis 2 (an einem PC) ■ **3D-Grafik:** – ■ **Hardware, Minimum:** Pentium/133, 16 MByte RAM ■ **Hardware, Empfehlung:** Pentium/133, 32 MByte RAM



Eine Multiplayer-Partie am Split-Screen mit dem Set Dschungel-Steine. (640x480)

Soft Enterprises' »Puzzle Trouble« hat mit »Tetris« ein großes Vorbild: Quadrate mit verschiedenen Motiven fallen in eine Wanne und sollen dort vom Spieler im wahrsten Sinne des Wortes »auf die Reihe gebracht« werden.

Mindestens drei oder mehr Vertreter derselben Art müssen waage- oder senkrecht sortiert werden. Das einzig neue daran: Nicht nur das fallende Steinchen kann manipuliert werden, sondern auch die bereits in der Wanne befindlichen. Die Aufräumaktion erfolgt stückweise, wobei ein Klötzchen mittels Leertaste markiert und anschließend per Pfeiltaste in die gewünschte Richtung verschoben wird. Da 3er- und 4er-Gruppen verschwinden, plumpst der Rest nach unten und schafft so Platz für die herabsinkenden Nachkömmlinge. Je mehr Blöcke pro Zug verschwinden, desto mehr Punkte gibt es. Der Schwierigkeitsgrad steigt mit der Zahl der getilgten Vierecke. Im Duell am Split-Screen erscheint ein Teil der gelöschten Steine beim Gegner. **(Monika Lechl/ra)**



Standpunkt

MONIKA LECHL

Zugegeben: Mortal Moni's unaufgeräumter Redakteursschreibtisch ist legendär, hat aber nichts mit meiner eher mäßigen Begeisterung für die Räumorgie Puzzle Trouble zu tun. Gut, man dreht die Steine nicht, sondern verschiebt sie, aber das ist auch schon alles Neue, was dieser Tetris-Klone zu bieten hat. Das Erscheinen gelöschter Klötzchen beim Gegner kennt man vom GameBoy-Tetris, das Formen vorgegebener Steingebilde aus »The Next Tetris«. Optik und Akustik sind eher bescheiden, so dass Puzzle Trouble das Prädikat »mittelprächtig« verdient.

PRO & CONTRA

- (+) Geringe Hardware-anforderungen
- (–) X-ter Tetris-Klon
- (–) Kein Pepp

Strategiespiel für Fortgeschrittene und Profis

Theocracy

■ **Hersteller:** Philos Laboratories/ Ubi Soft ■ **Testversion:** Beta vom Februar 2000 ■ **Betriebssystem:** Windows 95/98 ■ **Sprache:** Englisch (Deutsch in Vorbereitung) ■ **Multiplayer:** bis 6 (Netzwerk) ■ **3D-Grafik:** – ■ **Hardware, Minimum:** Pentium II/200, 32 MByte RAM ■ **Hardware, Empfehlung:** Pentium II/300, 64 MByte RAM

Gemeinsamkeit macht bekanntlich stark. Aus diesem Grund müssen Sie hier gleich einen ganzen Sack voller Völker unter einem Hut bringen.



Die Schlacht ist im vollen Gange. Wenn das mal keine Massenattacke ist. (alle Bilder 800x600)



Die lustigen Holzhackerbuam sorgen für genügend Baumaterial.



Die Übersichtskarte mit den vielen Provinzen.

FAKTEN

- 2 thematisch verschiedene Kampagnen
- Über 40 zu erobernde Provinzen
- Mischung aus Echtzeit-Kämpfen und rundenbasierendem Aufbau
- 3 Zoomstufen

Lange bevor die ersten Europäer einen Fuß auf den amerikanischen Kontinent setzten, bevölkerten verschiedenste Kulturen die Neue Welt. Sehr friedlich ging es dabei auch nicht zu. Zahlreiche Provinzen stritten sich gegenseitig um die Ländereien. Wie gut, dass Sie es sich zur Aufgabe gemacht haben, dieses Chaos zu beenden.

Sicherlich ist das pure Machtinteresse mit ein Grund für Ihr ehrgeiziges Vorhaben. Doch auch Ihr Volk profitiert eventuell von Ihrer Herrschaft, denn irgendwann im Laufe des Spiels besuchen Sie die spanischen Eroberer – und die

In manchen Missionen kämpfen Sie mit mächtigen Drachen.

lassen sich nur mit vereinten Kräften bezwingen.

Ein paar Videos weisen in die Grundkenntnisse ein. Wollen Sie sich anfangs nicht gleich mit den zeitaufwändigen Eroberungen beschäftigen, wählen Sie im Menü die »Chronicles«. Das sind acht direkt anwählbare Missionen. Sie eskortieren dort mit Ihrer Armee wichtige Landsmänner oder befreien Gesellen Ihrer Staatsangehörigkeit aus feindlicher Gefangenschaft.

Zeitgeschichte

Nun machen Sie sich ans »richtige« Spiel heran: Sie sind der Herr über eine Provinz, ausgestattet mit einer kleinen Armee, einer Hand voll Sklaven und einigen Farmen. Ihre leibeigenen Schergen sind wahre Multi-Talente. Problemlos lassen sie sich als Bauarbeiter, Holzfäller oder Bauern einsetzen. Ihre ungelernten Arbeiter geben zwar überall ihr Bestes, nutzen die entsprechenden Einrichtungen auf Grund ihrer mangelnden Schulbildung leider nur zu einem Bruchteil aus. Also


Sie können auch Ihre gesamte Provinz überblicken.

fangen Sie am besten damit an, ein paar Bildungseinrichtungen zu bauen. Für den Anfang vielleicht eine Farmerschule und eine Schule zum Erlernen des Maurerhandwerks, denn einige Gebäude, etwa eine Waffenschmiede, können nur gelernte Zimmermänner errichten. Also gut, Bau-Menü anklicken, die Gebäude auswählen, platzieren und schließlich die Sklaven für die Jobs einteilen. Aber irgendwie kommen die Gebäude nicht voran. Was jetzt? Da, es erscheint ein Hinweis: Das Spielgeschehen läuft – während Sie Gebäude errichten und Rohstoffe abbauen – nicht in Echtzeit ab. Soll etwas Zeit verstreichen, müssen Sie zur Provinzkarte überwechseln. Dort überblicken Sie alle 40 Regionen des Reiches. Sie deaktivieren die Pause-Funktion und warten, bis Ihre neuen Gebäude errichtet werden.

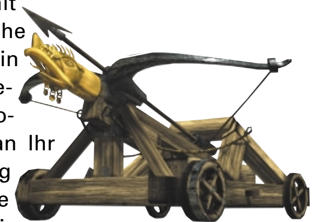
Politisches Engagement

Ihre Provinz hat in der Zwischenzeit sogar etwas Nachwuchs gekriegt. Jetzt entscheiden Sie entweder »von Hand«, wie viele Sklaven Sie an welchen Orten einsetzten oder Sie ernennen einen Gouverneur. Sobald ein Politiker die Hände im Spiel hat, wird alles gleich viel einfacher: Sie stellen in einem Menü eine bestimmte Menge Nahrungsmittel ein. Das geht dann etwa zu Lasten der Holzproduktion. Weiter entscheiden Sie, ob und wie viele Sklaven Sie in Schulen schicken oder in Baracken zu Kriegern ausbilden. Ihr Gouverneur kümmert sich nun um die Details und koordiniert das gesamte Geschehen.

»Geistes-Blitze allein reichen nicht aus.«

Feindkontakt

Der Kampf ist weitgehend identisch mit den üblichen Echtzeit-Strategiespielen: direkte Steuerung Ihrer Soldaten auf das Ziel. Die Schlacht verläuft relativ schnell. Bei einem Sieg ergeben sich die feindlichen Arbeiter und Sklaven, die Region ist Ihre. Doch nicht nur Gewalt führt zum Sieg. Auch hohe Tributzahlungen oder ein ausgiebiger Handel bewegen benachbarte Provinzen zum Anschluss an Ihr Reich. Besitzen Sie genug Rohstoffe, errichten Sie Pyramiden, in denen Sie Soldaten oder Priester mit magischen Fähigkeiten entwickeln, die Ihren Feinden entweder mächtig einheizen oder zum Überlaufen bewegen. **(dk)**


Später erbauen Sie mächtige Harpunen.


Sobald Sie einen Gouverneur haben, teilt dieser Ihre Arbeiter ein.

Standpunkt

DAMIAN KNAUS

Ein paar frische Ideen – wie der rundenbasierende Aufbau – tun dem angegrauten Standard-Konzept der meisten Echtzeit-Strategiespiele sicherlich gut. Jedoch reichen neue Geistes-Blitze alleine nicht aus, wenn die Umsetzung nur mäßig vonstatten geht. Ständig muss der Spieler zwischen Provinzkarte und Nahansicht hin und her wechseln, dauernd wartend, bis die Gebäude errichtet sind. Die Eroberung der Regionen ist außerdem ein sehr langwieriger Prozess, der wenig Abwechslung bietet. Auch grafisch ist nicht allzu viel im alten Amerika los. Gebäude und Gebiete sind immer im gleich schlichten Grafikstil gehalten. Unterscheiden können Sie die Regionen nur auf der großen Übersichtskarte. Auch wenn der Runden-Aufbau nicht ganz ohne Reiz daherkommt, im Zeitalter von Age of Empire 2 müsste jenseits des großen Teiches schon mehr geboten werden.

PRO & CONTRA

- (+) Neue Ideen im Genre, ...
- (−) ... die leider nicht sehr motivationsfördernd sind
- (−) Umständliche Bedienung

PC PLAYER WERTUNG

Grafik	60
Sound	70
Einstieg	60
Komplexität	70
Steuerung	60
Multiplayer	70

SPIELSPASS 69

Strategiespiel für Einsteiger und Fortgeschrittene

Risiko 2

■ **Hersteller:** Deep Red Games/Hasbro Interactive ■ **Testversion:** Beta vom Februar 2000 ■ **Betriebssystem:** Windows 95/98 ■ **Sprache:** Deutsch ■ **Multiplayer:** bis 8 (an einem PC, Netzwerk, Internet) ■ **3D-Grafik:** – ■ **Hardware, Minimum:** Pentium/166, 16 MByte RAM ■ **Hardware, Empfehlung:** P II/233, 32 MByte RAM

Das nennt man wohl einen Dauerbrenner, denn seit über 40 Jahren begeistert das unverwüstliche Brettspiel eine weltweite Fangemeinde.



Im Simulation-Modus geben zunächst alle Mitspieler verdeckt ihre Angriffsbefehle, bevor diese dann mit Pfeilen aufgezeigt und automatisch durchgeführt werden.

FAKTEN

- Basiert auf dem klassischen Brettspiel
- Origineller Simultan-Modus
- Kampagne mit unterschiedlichen Spielzielen
- Sechs aktivierbare Zusatzländer
- Abschaltbare automatische Kampfsequenzen
- Tschaikowsky-Musik
- Optionsreich
- Tutorials

Wohngemeinschaften wurden schon an den Rand des Zerfalls gebracht, Freundschaften wortwörtlich aufs Spiel gesetzt, Nächte zum Tag gemacht, Schulstunden und Vorlesungen verpennt – und Schuld daran war nicht selten eine suchterregende Würfelei, die ebenso einfach wie genial ist.

Erfunden hat das Armeengeschiebe der französische Regisseur Albert Lamoriss, und das bereits 1957. Bis zum heutigen Tag wurde Risiko weder optisch noch spieltechnisch großartig verändert. Null Grund also für den stolzen Lizenzeigner Hasbro, dieses Erfolgsrezept bei »Risiko 2« in irgendeiner Weise zu verwässern. Da es aber vielleicht doch noch den einen oder anderen Brettspiel-Verächter unter Ihnen gibt, folgt nun eine kleine Beschreibung des Spielprinzips.



Der schönste Augenblick ist der Tausch von Karten gegen frische Regimenter.



Sinnlos, aber amüsant: Die Weltkarte ist mehrfach zoombar und lässt sich sogar als Globus anzeigen.

Risiko-Kenner können den ersten Abschnitt hingegen getrost überspringen.

Regelgerecht

»Risiko 2« lässt sich mit maximal acht Mit- oder besser gesagt Gegenspieler betreiben. Gegenspieler deshalb, weil hier stets jeder gegen jeden antritt und Bündnisse zwar abgeschlossen werden dürfen, letztlich aber nur, um sie irgendwann wieder zu brechen. Als Spielfläche dient eine nicht animierte Weltkarte, auf der insgesamt 42 Länder eingezeichnet wurden. Jeder Mitspieler bekommt zu Beginn etwa zehn Steinchen (=Armeen) seiner Farbe, um diese in Länder seiner Wahl setzen, die er damit automatisch besetzt.

Danach gilt nur noch eins: angreifen. Denn es gibt zwar verschiedene Spielziele wie etwa drei Kontinente zu besetzen oder einen bestimmten Gegner auszuschalten, dies klappt aber nur, wenn Sie sich möglichst große Teile oder gleich die gesamte Weltkarte einverleiben. Sie dürfen stets nur direkt angrenzende Länder attackieren und das – je nach vorhandener Armeegröße – mit bis zu drei Würfeln. Der Verteidi-



Das Terrain in den (abschaltbaren) Kampfsequenzen entspricht den tatsächlichen Umrissen der beteiligten Länder. Hier tobt übrigens gerade eine heiße Schlacht um Siam.

ger bekommt maximal zwei Würfel, wobei die höchsten Augenzahlen einzeln gegenübergestellt werden und die höhere Zahl jeweils gewinnt. Wirft der Angreifer etwa die Kombination 6-3-1 und der Verteidiger 5-4, so verliert jeder Kontrahent eine Armee, bei gleicher Augenzahl obsiegt der Verteidiger. Sie können angreifen so lange Sie wollen und zum Abschluss noch ein paar Armeen verschieben, bevor die Gegner an die Reihe kommen. Vor jeder neuen Runde erhalten Sie Nachschub, deren Höhe sich nach der Anzahl der von Ihnen besetzten Länder und Kontinente bemisst. Auch sollten Sie in jeder Runde zumindest ein neues Land besetzen, um eine so genannte Truppenkarte zu bekommen, denn für drei davon erhalten Sie ein paar Extratruppen.

Wie hätten Sie's denn gern?

Über dieses wohlbekannte klassische Spielprinzip hinaus bietet »Risiko 2« noch eine Vielzahl weiterer Spiel-Modi, die sich größtenteils miteinander kombinieren lassen. Am interessantesten ist sicherlich der Simultan-Modus. In dem planen sämtliche Spieler versteckt ihre Angriffe, die dann simultan ausgeführt werden. Eine Spielart mit Tücken übrigens, denn falls Sie mit Ihrer gesamten Streitkraft ein Land erobern wollen, das im selben Zug auch von einigen Kontrahenten angegriffen wird, können Sie den Marschallstab eigentlich gleich wieder einpacken. Originell ist auch die Kampagne, bei der Sie eine zunehmend schwieriger werdende Staffel von Szenarien (etwa die Eroberung von 60 Prozent der Weltkarte im Simultan-Modus oder die Vernichtung zweier gegnerischer Parteien) gewinnen müssen.

Darüber hinaus lassen sich auch sechs weitere Länder (beispielsweise die Falklands oder Hawaii) zuschalten und eine Menge Spieloptionen verändern, wie etwa die Anzahl der Armeen, die es für die Besetzung eines Kontinents gibt, ob die Länder zu Beginn per Zufallsprinzip verteilt werden, ob nach Auftragskarte oder Weltherrschaft gespielt wird oder die Anzahl der Armeen für eingetauschte Truppenkarten steigt. Und damit bietet »Risiko 2« weitaus mehr Spiel-Modi, als das klassische Brettspiel und all seine digitalen Konkurrenten. **(md)**



Vor der Partie dürfen Sie maximal sechs zusätzliche Länder aktivieren.

Standpunkt

MANFRED DUY

Ich geb's ja zu, ich verehre das Brettspiel seit meinen WG-Zeiten und Risiko 2 ist sicherlich die beste derzeit erhältliche Digi-Version, und damit für Fans ein schlichtes Muss. Denn die Würfelei verzichtet auf spielflusshemmenden optischen Firlefanz und lässt sich dank der mustergültigen Menüanordnung und der intuitiven Steuerung perfekt bedienen. Optisch und akustisch wird natürlich herzlich wenig geboten, die Computerintelligenz lässt zu wünschen übrig und auf die lausigen Kampfsequenzen und die drei, vier Render-Szenen ist letztlich gepfiffen. Das ist mir aber piepegal, denn viel wichtiger ist, dass das Brettspiel werksgetreu digitalisiert und kongenial variiert wurde. Originelle Spiel-Modi wie die Kampagne und der Simultan-Modus sind auf dem Brett einfach nicht drin – und sorgen hier sogar im Mehrspieler-Modus für Gaudi.

PRO & CONTRA

- ↑ Vorzüglich bedienbar
- ↑ Variantenreich
- ↑ Übersichtlich
- ↓ Nur eine Weltkarte

PC PLAYER WERTUNG

Grafik	40
Sound	50
Einstieg	80
Komplexität	60
Steuerung	90
Multiplayer	80

SPIELSPASS 78

Erste Hilfe

- **Konzentrieren Sie zu Beginn Ihre Streitkräfte auf zwei bis drei Länder, die einerseits genügend Angriffsmöglichkeiten und andererseits gute strategische Ausgangspositionen für die Eroberung von kleinen Kontinenten bieten wie beispielsweise Nordafrika, Ostafrika, Brasilien oder Neuguinea.**
- **Versuchen Sie bis kurz vor Schluß erst gar nicht, große Erdteile wie Asien oder Europa zu erstürmen. Denn selbst wenn Sie das schaffen, können Sie unmöglich die vielen Grenzen mit Ihren paar Hanseln abdecken. Die frühe Einverleibung von Südamerika und Australien macht dagegen schon eher Sinn.**
- **Greifen Sie nicht zu viele Länder in einer Runde an, wenn Sie nicht ein strategisches Ziel damit verfolgen. Sparen Sie lieber Ihre Truppen für spätere Konflikte. Zumeist genügt eine einzige Invasion pro Runde. Hauptsache, Sie sacken jedesmal eine Karte ein.**
- **Im fortgeschrittenen Spielverlauf sollten Sie verhindern, daß die Gegner gemeinsame Grenzen haben und sich so gegenseitig die Karten zuwürfeln. Auch den Besitz eines großen Kontinents durch den Feind darf niemals hingenommen werden. Da empfiehlt sich die altbewährte Warzentaktik: Halten Sie in jedem größeren Erdteil zumindest eine Bastion wie etwa China, die Ukraine oder Grönland.**

Rollenspiel für Einsteiger

Satanica

■ **Hersteller:** Blackstar Interactive ■ **Testversion:** Verkaufsversion 1.0 ■ **Betriebssystem:** Windows 95/98 ■ **Sprache:** Deutsch ■ **Multiplayer:** bis 4 (Netzwerk, Internet) ■ **3D-Grafik:** – ■ **Hardware, Minimum:** Pentium/120, 32 MByte RAM ■ **Hardware, Empfehlung:** Pentium/233 MMX, 32 MByte RAM

Von »Diablo« zu »Satanica« scheint es ein kurzer Weg. Wie endlos der sein kann, zeigt der folgende Test.



Die Magie: Zauber kosten viel Mana, so dass magiebegabte Charaktere kaum lohnenswert sind.

FAKTEN

- Deutsch nur nach Update
- 4 verschiedene Charaktere
- 7 Level mit 5 Sub-Leveln
- 9 Quests
- 11 unterschiedliche Monster
- 20 verschiedene Waffen
- 100 Rätsel
- 1000 Räume

Seit »der Dämon« ins »Land« zurückkehrte, herrscht dort nur noch Hass und Zwietracht. Als einer von vier Helden (Zwerg, Krieger, Barbar, Elf) versuchen Sie das Monster auszulöschen.

Leser, die sich noch an lang vergangene Amiga-Tage erinnern, werden ein Spiel namens »Cadaver« kennen. In diesem ging es darum, den Bildschirmhelden durch rätsel- und monsterverseuchte Dungeons zu dirigieren. Eigentlich handelte es sich schon um einen »Diablo«-Vorläufer, wäre da nicht die garstige Eigenschaft gewesen, dass zwischen jedem Teilstück umgeblendet werden musste. Bei »Satanica« ist es genauso. Technisch hat sich zwar einiges getan: dynamische Lichteffekte, Sprachausgabe und Mehrspieler-Modus. Doch die typische Hack-and-Slay-Action hat über die Jahre wenig Veränderungen durchgemacht. Noch immer stehen erschlagene Monster und Minirätsel à la »Boulderdash« ganz oben auf der Tagesordnung, während Rollenspielelemente wie Dialoge, Erfahrungspunkte oder ein vernünftiges System für spezielle Fertigkeiten, wenn überhaupt, nur am Rande vorkommen. Cadavers Fluch sozusagen. Helden und solche, die es noch werden wollen, dürfen sich allerdings über eine ordentliche Speicherfunktion und einen unterhaltsamen Mehrspieler-Modus namens »Goldrush« freuen. **(Volker Schütz/mash)**


Die Rätsel: Hier entzünden Sie den Kamin und werfen ein magisches Buch hinein.


Die Monster: Auch im Mehrspieler-Modus düsen eigenartige Kreaturen durch die Dungeons.

Standpunkt

VOLKER SCHÜTZ

Wir werden nichts anders, aber vieles schlechter machen. Das könnte das Motto der Satanica-Entwickler hinsichtlich der diabolischen Konkurrenz gewesen sein. So gesehen haben sie teuflisch gute Arbeit geleistet: Nur elf verschiedene Monster, kein Scrolling, zu wenig unterschiedliche Ausrüstungsgegenstände, ein Charaktersystem, gegen das »Heroe's Quest« komplexer wirkt als ein unkompilierter Linux-Kernel, Gegner, deren Sprachausgabe klingt wie Pacman auf Crack ... die Liste ließe sich beliebig fortsetzen. Die einzige Stärke liegt in der relativ hohen Dichte der Rätsel. Die sind zwar im Gegensatz zu »Planescape: Torment« nicht von »net.book/riddles« geklaut, aber auch nicht so originell, dass sie allein Satanica vom Dämon der Durchschnittlichkeit befreien könnten.

PRO & CONTRA

- ⊕ Viele feine Rätsel
- ⊖ Nur elf Gegner
- ⊖ Winzige Spielabschnitte
- ⊖ Figuren nicht ansprechend

PC PLAYER WERTUNG

Grafik	50
Sound	60
Einstieg	60
Komplexität	70
Steuerung	60
Multiplayer	70
SPIELSPASS	**52**

Simulation für Profis

Eisenbahn.exe

■ **Hersteller:** Software Untergrund ■ **Testversion:** Verkaufsversion 1.0 ■ **Betriebssystem:** Windows 95/98 ■ **Sprache:** Deutsch ■ **Multiplayer:** – ■ **3D-Grafik:** – ■ **Hardware, Minimum:** Pentium/166,16 MByte RAM ■ **Hardware, Empfehlung:** Pentium/200, 32 MByte RAM



Das Spiel schaut besser aus, als es ist.

Modellbahn-Fans ohne Hobbykeller für eine Anlage hoffen schon seit Jahren auf ein Programm, mit dem sie ihr Hobby platz- und Kosten sparend am Computer ausüben können.

Eisenbahn.exe verspricht genau dieser Zielgruppe die Erfüllung Ihrer heimlichen Träume: Mit einem Editor lässt sich, wenngleich im spröden Fenstercharme eines CAD-Programms, eine eigene Modellbahn-Anlage erstellen. Sie verlegen Gleise, verändern das Gelände, bauen Brücken, planen Straßen und errichten schließlich noch unterschiedlichste Gebäude auf dem Gelände. Zu guter Letzt wählen Sie noch unter rund einem Dutzend Lokomotiven, sowie etlichen Wagon-Typen, das so genannte rollende Material aus und legen los. Was nun folgt, ernüchtert noch mehr als der schlichte Editor. Zwar wäre die eher unansehnliche Grafik verzeihlich, zumal die Züge erkennbar durch das Gelände brausen, doch vereitelt die umständliche Wahl der Perspektiven und die bescheidene Programmsteuerung fast jeglichen Spielspaß.

Selbst eine winzige Anlage in der Miniatur-Spurweite »Z« ist diesem Programm in punkto Vergnügen haushoch überlegen. **(tw)**



Standpunkt

THOMAS WERNER

Als alter Modellbahn-Fan musste ich mich natürlich sofort auf dieses Programm stürzen – und wurde bitterlich enttäuscht. Der erste Blick auf eine Beispielanlage macht ja noch Spaß, doch angesichts der kruden Perspektiven und der nur mit viel Mühe möglichen Veränderung des Blickwinkels verliert man praktisch sofort den Überblick. Warum kann ich nicht per Maus oder Tastatur frei über die Landschaft gleiten oder einem Zug ständig folgen? Ein originelles Programm – leider nicht ausgereift.

PRO & CONTRA

- Originelle Simulation
- Leider nicht ausgereift

Geschicklichkeitsspiel für Profis

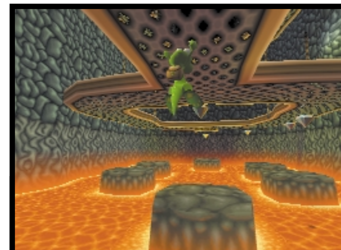
Croc 2

■ **Hersteller:** Argonaut/Fox Interactive ■ **Testversion:** Beta vom Februar 2000 ■ **Betriebssystem:** Windows 95/98 ■ **Sprache:** Englisch ■ **Multiplayer:** – ■ **3D-Grafik:** Direct3D ■ **Hardware, Minimum:** Pentium/166, 32 MByte RAM ■ **Hardware, Empfehlung:** Pentium II/350, 64 MByte RAM, 3D-Karte

Reptilienpflege ist ein gefährliches Geschäft – erst recht, wenn besagtes Schuppentier Croc heißt und seine Freunde befreien muss.



Haltet den Dieb! Der böse Dantini hat das unschuldige Vögelchen eines armen Gobbos geklaut. (alle Bilder Direct3D, 1024x768)



Hangel, hangel: Croc muss gleich drei Etagen über glühender Lava bewältigen.



Wasserschlacht: Leider weit lahmer, als das Bild suggeriert.

Croc lieb. Croc gut. Gobbos gut. Gobbos und Croc Freunde. Dantinis böse. Dantinis keine Freunde von Gobbos. Croc helfen Gobbos. Alles gut.

Hilft nichts – an solche Gaga-Sprüche müssen Sie sich gewöhnen, wenn Sie den kleinen Kroko Croc in seinem zweiten Abenteuer begleiten wollen. Für Aufsehen sorgte »Croc« bereits vor rund zwei Jahren. Inzwischen sehen die Dinger auf dem PC sogar noch besser als auf Konsole aus – denken Sie nur an »Rayman 2« oder »Tonic Trouble« von Ubi Soft. Da wollen auch die Entwickler von Argonaut nicht zurückstecken und schicken unerschrocken »Croc 2« an den Start.

Worum es geht

Wie schon im ersten Teil haben der finstere Dante (nein, nicht der mit dem Inferno) und seine Dantini-Schergen wieder zugeschlagen. Die Bösen klauen den herzallerliebsten Gobbos allerhand wertvolle Schätze oder sperren die Flauschbällchen kurzerhand in Käfige ein. Also Croc, mach dich auf die Socken! Für zusätzliche Motivation sorgt, dass Crocs Eltern angeblich in der Gewalt des Schurken sind – und die hat der Grünling bekanntlich nie gesehen, wuchs er doch als Findelkind bei den Gobbos auf.

So springt und rennt Croc erneut durch vier Welten – ein Piratenstädtchen, eine Siedlung im ewigen Eis, ein Dorf vor 20 000 Jahren und eine Inka-Stadt. Schnappt sich unser Kroko alle fünf Bonus-Diamanten der vier Welten, öffnet sich die fünfte, ein Cowboy-Szenario. Jede Welt ist in mehrere Mini-Aufgaben unterteilt, von denen es insgesamt 44 gibt. Sie fahren beispielsweise gegen ein paar Dantinis ein Rennen, suchen Schlüssel zu Gobbo-Käfigen, Gobbo-Schätze oder hüpfen mit einem Gobbo auf dem Trampolin um die Wette. Für jede erledigte Aufgabe gibt es Bares, das Sie bei Swap Meet Pete, einem wirren Krämer, gegen Superhochsprung-Drops und andere Bonus-Gegenstände eintauschen.

Wie es sich spielt

Zu Beginn des Spiels besitzt Croc fünf Leben und haucht eins nach einem Sprung in giftige Sümpfe, Dornen oder bei Feindberührung aus. Und das passiert nicht zu knapp: Die Steuerung ist supersensibel und macht das Gehüpfe

»Wehe, Sie beißen am falschen Ort ins Gras.«

FAKTEN

- 4 plus eine geheime Welt
- 44 Level
- 7 Zwischengegner
- Speichern nur nach beendetem Level
- Gewöhnungsbedürftige Quäker-Stimmen



Swap Meet Pete versorgt Croc mit lustigen Sprung-Gummis.


Der Ballon nach unten spart lästige Springereien.

wie schon im ersten Teil sehr oft zur Glückssache. Immerhin gibt's für 50 eingesammelte Diamanten ein Extraleben; mehrere 100 Stück und fünf Bonus-Steine liegen in jeder Welt herum.

Wehe, Sie beißen am falschen Ort ins Gras: Da nur in der aktuellen Stadt gespeichert wird, müssen Sie nach dem Verlust aller Leben per Continue dort weitermachen. Wenn Sie unterwegs ein Leben lassen, springen Sie oft elend weit im Level oder gar an dessen Anfang zurück. In Sachen Spielbarkeit haben die Grafikwunder von Ubi Soft ganz klar die Nase vorn.

Was noch auffiel

Tolle Sache: Croc beherrscht nun ein paar neue Tricks wie »sich hängen lassen« oder »an einer Liane schwingen«. Die sind allerdings nicht wirklich revolutionär, den Tarzan-Schwung konnte schon Pitfall-Harry vor knapp 20 Jahren. Gelegentlich schwingt sich Freund Kroko auch in ein Vehikel wie eine Draisine, ein Boot oder einen Gleitdrachen, fetzige Mini-Spielchen sind das allerdings nicht. Gegen Dantinis und die Zwischengegner wehrt er sich noch immer mit einem Schwanzwirbel oder einem Power-Sprung, der auch Holzkisten unter sich zermalmt.

Die Grafik ist mittlerweile deutlich veraltet. Texturen pixeln, eher schlichte Objekte tauchen schlagartig aus Nebelbänken auf. Ärgerlich, besonders vor heiklen Sprüngen: Die Kamera ist nicht frei positionierbar, nur mit einem Fernglas schaut Croc leidlich gut nach oben oder unten. **(ra)**


Jeder Kontakt mit den Lasern ist ein Leben weniger.



Gobbo in Not: Klar, dass Croc den Schlüssel sucht.

Standpunkt

ROLAND AUSTINAT

Tief durchatmen. Croc 2 hätte so ein gutes Spiel werden können. Die Level sind groß und moderat abwechslungsreich, die Hauptfigur ist superniedlich und lockt wie schon im ersten Teil kleine Schwestern und die Freundin vor den PC. Doch der Schwierigkeitsgrad ist nicht bloß herausfordernd, sondern schon nervig schwer. Wenn ich zum fünften Mal eine fiese Ecke nicht packe und wieder die davor liegenden Abschnitte meistern muss, weil es viel zu wenig Level-interne Startpunkte gibt, möchte ich am liebsten wie ein gefrusteter Fußballfan den Monitor aus dem Fenster werfen.

Wenn Sie hart und zäh sind oder das Leben Ihnen viel zu wenige Herausforderungen präsentiert, könnten Sie mit Croc 2 glücklich werden. Alternativ scharen Sie eine Gruppe Freunde um sich, die Ihnen beim 99. Sprung ins Leere seelischen Beistand leisten.

PRO & CONTRA

- ↑ Putziger Croc
- ↑ Viele Level, ...
- ↓ ... aber wenig Speicherpunkte
- ↓ Ätzende Quäk-Stimmen

PC PLAYER WERTUNG

Grafik	70
Sound	60
Einstieg	70
Komplexität	70
Steuerung	70
Multiplayer	–

SPIELSPASS 70

SCHRÄGE TYPEN


Croc ist immer auf Achse.


Gobbo: Ahoi, Seemann!


Hippo hilft Freund und Feind.


Swap Meet Pete verkauft Nützliches.


Baron Dante nimmt Rache.

Was soll ich spielen?

Aktuelle Empfehlungen der Redaktion

Action



SPIELENAME	WERTUNG	TEST IN
Battlezone 2	88	12/99
Half-Life: Opp. Force	88	1/2000
SWAT 3	83	2/2000

Rennspiele



SPIELENAME	WERTUNG	TEST IN
Superbike 2000	89	4/2000
Driver	86	11/99
Need for Speed 4	85	8/99

Sport (Action)



SPIELENAME	WERTUNG	TEST IN
FIFA 2000	90	12/99
NHL 2000	90	11/99
NBA 2000	89	1/2000

Strategie (Runden)



SPIELENAME	WERTUNG	TEST IN
Jagged Alliance 2	87	6/99
Panzer General 4	86	11/99
Heroes of M&M 3	85	6/99

Action-Adventures



SPIELENAME	WERTUNG	TEST IN
System Shock 2	92	10/99
Messiah	86	2/2000
Indiana Jones 5	85	1/2000

Adventures & Rollenspiele



SPIELENAME	WERTUNG	TEST IN
Planescape: Torment	89	2/2000
Baldur's Gate	83	2/99
The longest Journey	82	4/2000

Simulationen



SPIELENAME	WERTUNG	TEST IN
Falcon 4.0	90	2/99
Mech Warrior 3	86	7/99
Panzer Elite	81	12/99

Strategie (Echtzeit)



SPIELENAME	WERTUNG	TEST IN
Age of Empires 2	88	11/99
Earth 2150	87	12/99
Homeworld	85	11/99

Wirtschaft & Aufbau



SPIELENAME	WERTUNG	TEST IN
Civilization Call to Power	88	5/99
Pharao	87	12/99
Die Siedler 3	85	1/99

Top oder Flop

Jeder Redakteur darf an dieser Stelle per Pfeilwertung ausdrücken, ob ihn ein Spiel privat interessiert. Diese Wertungen sind völlig subjektiv und spiegeln daher auch Genrevorlieben wieder. Bei Ausgaben mit einem umfangreichen Testteil beschränken wir uns auf die wichtigsten Titel.

Spiel	Punkte	Seite	Roland Austinat	Manfred Duy	Udo Hoffman	Damian Knaus	Jochen Rist	Martin Schnelle	Stefan Seidel	Thomas Werner
Superbike 2000	89	144	→	↑	↑	→	↑	↑	↑	→
Battlezone 2 (deutsch)	88	152	→	↑	↑	↑	→	↑	→	↑
Longest Journey, The	82	124	↑	→	↑	↑	↑	→	–	↑
Metal Fatigue	82	136	↓	↑	↑	→	↑	–	→	↑
Nox (deutsch)	82	167	↑	↑	↑	↑	↑	↑	↑	↑
Warcraft battle.net	82	141	→	↑	→	→	→	↑	↑	↑
Risiko 2	78	160	↓	↑	↑	→	↓	↑	→	→
Age of Wonders (deutsch)	76	167	→	↑	↑	↑	→	↑	→	→
Verkehrsgigant, Der	74	120	↓	↑	→	↑	↓	↓	→	↑
Croc 2	70	164	→	→	→	–	→	→	–	→
Grand Prix World	70	142	–	→	↓	↓	↓	→	→	→
Theocracy	69	158	↓	→	→	→	↓	–	–	→
Dracula - Resurrection	68	128	–	→	–	→	→	↑	→	→
Käfer total	68	154	→	→	→	→	→	↑	→	→
Missile Command	65	151	→	↓	–	↓	→	–	–	→
Rising Sun	63	152	–	→	–	↓	↓	–	–	↓
Renegade Racers	61	153	↓	→	→	↓	↓	→	→	→
Axis & Allies: Iron Blitz Edition	58	168	↓	→	↓	↓	↓	→	↓	↓
Flughafen Manager	58	170	↓	→	↓	↓	↓	↓	↓	↓
Demolition Racer	57	150	↓	→	→	↓	→	→	→	↓
Live Wire	55	171	↓	→	–	↓	↓	–	–	↓
Satanica	52	162	↓	→	↓	↓	↓	↓	↓	–
Atari Arcade Hits 1	50	151	→	↓	↓	↓	→	→	↓	→
Puzzle Trouble	50	157	→	→	–	↓	↓	↓	↓	–
Space Clash	48	150	–	↓	–	↓	↓	↓	↓	↓
Sikolene Honda Motocross GP	44	149	–	↓	↓	↓	↓	↓	↓	↓
Metal Knight	41	169	↓	↓		↓	↓	–	–	↓
RTL Box Manager	41	123	↓	↓	↓	↓	↓	↓	↓	↓
Championship Manager 99/00	38	131	↓	↓	↓	↓	↓	↓	↓	↓
Schach 2000	37	132	↓	↓	↓	↓	↓	↓	–	↓
Extreme Tennis	35	130	↓	↓	↓	↓	↓	↓	↓	↓
Skydive	32	130	–	↓	–	↓	↓	↓	↓	↓
Michelle Kwan Figure Skating	30	169	↓	↓	↓	↓	↓	↓	↓	↓
Top Shot	25	130	–	↓	–	↓	↓	↓	↓	↓
Eisenbahn.exe	24	163	↓	↓	–	↓	↓	↓	↓	↓
Extreme Wintersports	24	169	↓	↓	↓	↓	↓	↓	↓	↓
Passion Pinball	23	132	↓	↓	↓	↓	↓	↓	↓	↓
Duck Hunter Pro	20	141	↓	↓	↓	↓	↓	↓	↓	↓
Extreme Boards & Blades	17	130	↓	↓	↓	↓	↓	↓	↓	↓
Ibiza Comic Poker	17	132	↓	↓	–	↓	↓	↓	↓	↓
Tie Break Tennis 2	13	132	↓	↓	↓	↓	↓	–	↓	↓

Die besten Spiele der letzten drei Ausgaben

Spielename	Genre	Punkte	Ausgabe
Freespace 2 (deutsch)	SF-Simulation	86	2/2000
Links LS 2000	Sport	86	2/2000
Asheron's Call	Onlinespiel	83	2/2000
Mech Warrioir 3 Pirate's Moon	SF-Simulation	83	2/2000
Messiah	Action-Adventure	86	2/2000
Planescape: Torment	Rollenspiel	89	2/2000
SWAT 3 Close Quarters Battle	Action	83	2/2000
Age of Empires 2 (deutsch)	Strategie	88	1/2000
Delta Force 2	Action	82	1/2000
Fritz 6	Schachsimulation	90	1/2000
Half-Life: Oppsoing Force	Action	88	1/2000
Indiana Jones 5	Action-Adventure	85	1/2000
Rally Championship	Rennspiel	82	1/2000
Theme Park World	Wirtschaftssimulation	82	1/2000





Strategiespiel für Einsteiger, Fortgeschrittene und Profis

Age of Wonders



■ **Hersteller:** Triumph Studios/Take 2 ■ **Testversion:** Verkaufsversion 1.30.0038 ■ **Betriebssystem:** Windows 95/98 ■ **Sprache:** Deutsch ■ **Multiplayer:** bis 12 (an einem PC, Netzwerk, Internet) ■ **3D-Grafik:** – ■ **Hardware, Minimum:** Pentium/166, 32 MByte RAM ■ **Hardware, Empfehlung:** Pentium II/266, 32 MByte RAM



Das eingedeutschte Age of Wonders hat sich eine Aufwertung verdient.

Dieses etwas schwerblütige Rundenstrategiespiel (siehe Test in PC Player 1/2000) orientiert sich klar an Werken wie »Master of Magic« oder »Heroes of Might and Magic«, besitzt aber etliche eigene, originelle Ideen.

Sie werden in eine Auseinandersetzung tolkinscher Dimension versetzt, in der sich Dunkel- und Lichtelfen bis aufs (rote?) Blut bekämpfen. Die Übersetzung ist sorgfältig, nur Zauberer in Magiertürmen haben manchmal grammatikalische Probleme, was aber kaum stört. Angenehm auch die Sprachausgabe des Vorspanns, in der ein passabler Sprecher eine angemessene Prise Ergriffenheit zeigt.

Wie Sie an der Versionsnummer erkennen können, haben die fleißigen Programmierer von Triumph Studios noch etliche Patches eingefügt, was sich auch deutlich aufs Spielgeschehen auswirkt. Sehr lobenswert. **(uh)**

PC PLAYER WERTUNG
SPIELSPASS 76

Standpunkt – UDO HOFFMANN

Das große Manko unserer ersten Testversion (miserable K.I.) ist weitgehend behoben. Auf der strategischen Karte versteht es Kollege Computer nun, seine Kräfte zu bündeln und startet ab und zu aggressive Gegenangriffe. In taktischen Kämpfen (Stadtverteidigung) stürmt er leider immer noch unmotiviert aus den Stadtmauern. Insgesamt aber ist die Schlacht ums Elfenreich jetzt deutlich herausfordernder als noch ehedem und verlangt für jeden Zug angestrengtes Grübeln. Im Verbund mit der meist guten Übersetzung haben wir die Wertung deshalb um drei Punkte erhöht.

PRO & CONTRA
- ⊕ **Gut übersetzt**
- ⊕ **Verbesserte K.I.**
- ⊖ **Etwas umständliche Bedienung**

Action-Rollenspiel für Einsteiger und Fortgeschrittene

Nox



■ **Hersteller:** Westwood/Electronic Arts ■ **Testversion:** Beta vom Februar 2000 ■ **Betriebssystem:** Windows 95/98 ■ **Sprache:** Deutsch ■ **Multiplayer:** bis 32 (Netzwerk, Internet) ■ **3D-Grafik:** – ■ **Hardware, Minimum:** Pentium/200 MMX, 48 MByte RAM ■ **Hardware, Empfehlung:** Pentium II/300, 64 MByte RAM



Die vorzügliche Sprachausgabe ist der große Pluspunkt von Nox Deutsch.

Kein gemütlicher Fernsehabend mitsamt Freundin für Jack, den Helden wider Willen.

Ein versehentlich des Weges kommendes Dimensionsloch zieht ihn in die Parallelwelt »Nox«, wo die hübsche Hexe Hecubah gerade ihre Pläne zur Weltherrschaft ausarbeitet.

Es gibt Programme, die dringender einer Übersetzung bedürfen, wird in Nox doch wenig gesprochen, dafür aber umso mehr geknüppelt. Schreie von Kobolden oder Trollen sind wie im englischen Original, da die Monster ja sowieso alle noxisch sprechen, was unübersetzbar ist. Aber wo es angebracht war – erstaunte Ausrufe von Passanten, Hecubahs Schmähreden bei Ihrem Ableben und natürlich sämtliche Stadt-Schilder und Zauberbücher – hat Electronic Arts eine akzeptable Übersetzung hingelegt. **(uh)**

PC PLAYER WERTUNG
SPIELSPASS 82

Standpunkt – UDO HOFFMANN

Es kann nicht schaden, die jeweilige Kapitel-Einstimmungsrede in Deutsch zu hören. Die Sprecher sind echte Profis, hervorheben möchte ich insbesondere Hecubahs Stimme, die Begriffen wie Größenwahn und Gehässigkeit überzeugend Leben einhaucht. Etwas schade sind kleine Grammatikfehler in den Monsterbeschreibungen. Ein, zwei Objekte hat man außerdem zu übersetzen vergessen. Nun ist mein Beruf aber nicht Erbsenzähler, deshalb als Fazit: Wer des Englischen nicht kundig ist, hat keinen Grund, sich über das deutsche Nox zu ärgern.

PRO & CONTRA
- ⊕ **Hervorragende Sprecher**
- ⊕ **Sorgfältig transponiert**
- ⊖ **Kleine Grammatikfehler**
- ⊖ **Einige Objekte unübersetzt**

Strategiespiel für Einsteiger

Axis & Allies Iron Blitz Edition



In den neuen Szenarien kämpfen etwa Deutschland und Russland gemeinsam gegen die Alliierten.



Sieg! In der Ostsee-Region herrscht jetzt Ruhe vor den bösen Nazi-Schergen.

■ **Hersteller:** Hasbro Interactive ■ **Testversion:** Importversion 1.0.0 ■ **Betriebssystem:** Windows 95/98 ■ **Sprache:** Englisch ■ **Multiplayer:** bis 5 (Hotseat, Netzwerk, Internet) ■ **3D-Grafik:** – ■ **Hardware, Minimum:** Pentium/133, 16 MByte RAM ■ **Hardware, Empfehlung:** Pentium/233 MMX, 32 MByte RAM

FAKTEN

- Zweiter-Weltkrieg-Szenario
- Brettspielumsetzung
- 5 Parteien
- Jede Kombination Computer – menschlicher Spieler möglich
- 7 neue Szenarien
- 2 neue Einheiten
- Einheiten- und Terrain-Editor

Zweiter Weltkrieg leicht gemacht: Werden Sie Feldherr bei allen Beteiligten und schreiben Sie die Geschichte neu.

Vor gut einem Jahr erschien die PC-Umsetzung des Brettspiels »Axis & Allies«. Nun gibt es den Zusatz »Iron Blitz« mit einigen Erweiterungen.

Der Schachtel liegt neben der Original-Axis&Allies-Version eine zweite CD bei, von der Sie Iron Blitz separat installieren und spielen. Generell ähnelt das Spielprinzip dem Klassiker »Risiko«: Je mehr Ländereien Sie besitzen, desto höher ist die Wirtschaftskraft, desto mehr Truppen können Sie ausheben. Jede Einheit hat einen Angriffs- und Verteidigungswert, und bei einer Konfrontation rollen die Würfel. Dem Ergebnis entsprechend gewinnen oder verlieren Sie.

Vor 60 Jahren ...

... kämpften fünf Nationen um die Vormachtstellung in der Welt. Außer dem Original-Brettspiel können Sie sieben Szenarien auswählen. Hier starten Sie auf Wunsch bereits 1939 und müssen als Deutscher zunächst die bekannt folgenschweren Eroberungen in Angriff nehmen. Oder Sie heizen den Kalten Krieg an, bei dem Deutschland, Russland und Japan gegen England und Amerika dafür sorgen, dass es heiß hergeht. Zwei neue Einheiten, der Zerstörer und der Marine, erhöhen die Komplexität, außerdem lassen sich nun Terrain wie Einheiten editieren und vor dem eigentlichen Spiel nach Wahl sogar Bündnisse schließen. **(mash)**



Auf der Weltkarte können Sie sehen, wie weit der Gegner schon vorgerückt ist.



Wichtige Ereignisse wie etwa Siege werden mit kleinen Videoschnipseln unterlegt.

Standpunkt

MARTIN SCHNELLE

Auch in der Iron-Blitz-Edition bleiben alle Vor- und Nachteile von Axis & Allies erhalten. Der Einstieg ist sehr leicht, das Spiel selbst kurzweilig. Leider tappt die Künstliche Intelligenz selbst auf der höchsten Stufe noch in simpel vorbereitete Fallen und ersetzt menschliche Mitspieler nur mangelhaft. Außerdem ist am Spielablauf mit der Zusatz-CD nichts geändert worden: Nach wie vor sieht die Karte genauso aus und sogar die Musik wie Videos sind exakt gleich. Falls Sie simple Strategiespielchen mögen und Axis & Allies noch nicht haben, ist Iron Blitz ein Fall für Sie. Alle anderen sollten vor dem Kauf noch einen zweiten Blick auf das Programm werfen.

PRO & CONTRA

- ↑ Schnelles Spielchen für zwischendurch
- ↑ Leichter Einstieg
- ↓ Immer noch miese KI
- ↓ Wenig Neuerungen

PC PLAYER WERTUNG

Grafik	40
Sound	40
Einstieg	80
Komplexität	30
Steuerung	80
Multiplayer	70

SPIELSPASS 58

Rennspiel für Einsteiger

Extreme Wintersports

■ **Hersteller:** Head Games ■ **Testversion:** Importversion 1.0 ■ **Betriebssystem:** Windows 95/98 ■ **Sprache:** Englisch ■ **Multi-player:** bis vier (Modem, Netzwerk) ■ **3D-Grafik:** – ■ **Hardware, Minimum:** Pentium/133, 16 MByte RAM ■ **Hardware, Empfehlung:** Pentium/200, 32 MByte RAM

Ein großer Misthaufen riecht nicht besser als drei kleine. Eher schlimmer. Beweis: die drei Wintersportarten Ski-, Snowboard- und Schneemobilfahren von »Extreme Wintersports«.

Die Snowboardfahrerei ist eine abgespeckte Variante (weniger Spiel-Modi) des mittlerweile ein Jahr alten »Snow Wave«, die beiden anderen Design-Unfälle bedienen sich der gleichen Grafik-Engine und spielen sich auch fast identisch. Ebenfalls übereinstimmend mies ist die geringe Sichtweite, eine unzuverlässige Steuerung und die detailarme Magergrafik. Der nervige Soundtrack (gerade mal ein sich ständig wiederholendes Lied) und die penetrante Werbeberieselung bekräftigen den Entschluss, diese CD fortan nur noch als Klorollen-Stütze zu nutzen. **(uh)**



Hallo, Süße! Kennen wir uns nicht? (siehe PC Player 3/99, Seite 92)

PC PLAYER WERTUNG
SPIELSPASS 24

Sportspiel für Einsteiger

Michelle Kwan Figure Skating

■ **Hersteller:** Gonzo Games/Electronic Arts ■ **Testversion:** Verkaufsversion 1.0 ■ **Betriebssystem:** Windows 95/98 ■ **Sprache:** Englisch ■ **Multiplayer:** – ■ **3D-Grafik:** Direct3D ■ **Hardware, Minimum:** Pentium/200, 32 MByte RAM ■ **Hardware, Empfehlung:** Pentium/300, 64 MByte RAM

Beim realen Eislaufen zu oft auf den Hintern gefallen? Probieren Sie den Sport mal virtuell.

Im mitgelieferten Gen-Labor kreieren Sie Ihre persönliche Eisprinzessin. Dazu wählen Sie verschiedene Körper, Kleidchen und können sogar Ihr eigenes Gesicht einscannen. Dann klicken Sie im entsprechenden Menü Ihre Kür zusammen. Das Spiel selbst entsetzt aber auch totale Computer-Laien: Sie müssen lediglich zur rechten Zeit die Maustaste drücken, damit Ihre Figur bei Kunststückchen nicht auf den vier Buchstaben landet. Bei derart wenig Interaktion trösten auch die netten Animationen nicht über eine spieltechnische Nullnummer hinweg. **(dk)**



Na, ob da die Eisfläche hält? Jedenfalls tanzt die dralle Magd recht gut.

PC PLAYER WERTUNG
SPIELSPASS 30

Strategiespiel für Einsteiger

Metal Knight

■ **Hersteller:** Overmax Studio ■ **Testversion:** Verkaufsversion 1.0 ■ **Betriebssystem:** Windows 95/98 ■ **Sprache:** Englisch ■ **Multiplayer:** bis 3 (Modem, Netzwerk) ■ **3D-Grafik:** – ■ **Hardware, Minimum:** Pentium/100, 16 MByte RAM ■ **Hardware, Empfehlung:** Pentium/166, 32 MByte RAM



Wir bauen uns ein Kraftwerk. Aber Vorsicht: der Feind lauert überall.

Zurück in die Zukunft. Die eifrigen Designer des Echtzeit-Strategiespiels »Metal Knight« brüteten an Ideen, mit welchen interaktiven Unterhaltungsmöglichkeiten sie dem neuen Jahrtausend am ehesten gerecht werden.

Hm, Zukunft? Was könnte man da machen? Viele, viele Roboter – wäre doch eine tolle Idee für ein Echtzeit-Strategiespiel ...

Und da hinter Robotern meist auch menschliche Wesen stecken, suchen Sie sich am Anfang eine von drei verschiedenen Gruppen aus. Als da wären: die gute Earth Union, das aggressive Fire Hawk Corps oder die futuristischen Cyber-Anarchisten von Empire of Adonia. Schließlich stehen Sie dann endlich da mit Ihren Robotern. Ihre metallischen Freunde ballern auf Wunsch alles aus dem Weg, was Ihnen irgendwie auf die Nerven geht. Die anderen rostigen Restbestände der volkseigenen Armee basteln auf Befehl nette Gebäude, wie Kraftwerke und Roboterfabriken. Das Getümmel läuft so lange, bis Sie oder Ihr Gegner reif für die Metallverwertung sind. Hat der Spieletester jetzt ein Déjà-Vu-Erlebnis oder gab es nicht schon mal ein oder zwei Spiele in ähnlicher Form? **(dk)**

PC PLAYER WERTUNG
SPIELSPASS 41

Standpunkt

DAMIAN KNAUS

Bei Metal Knight gewinnt man den Eindruck, die Designer konnten beim Abkupfern die Handschrift der Konkurrenz nicht richtig entziffern: Die schlecht animierten Roboter-Einheiten bewegen sich wie ein Schwarm verhaltensgestörter Fliegen über den Monitor und wenn ich die triste Landschaft so sehe, frage ich mich, warum um dieses Gebiet eigentlich gekämpft werden soll. Kleiner Tipp: Schalten Sie den Monitor aus und erfreuen Sie sich am Soundtrack.

PRO & CONTRA

- \+ Soundtrack
- − grausige Grafik
- − primitives Spiel

Wirtschaftssimulation für Fortgeschrittene und Profis

Flughafen Manager



Welche Startbahn darf es denn sein? Je größer, desto besser.

■ **Hersteller:** Krisalis/Take 2 Interactive ■ **Testversion:** Verkaufsversion 1.0 ■ **Betriebssystem:** Windows 95/98 ■ **Sprache:** Deutsch ■ **Multiplayer:** – ■ **3D-Grafik:** Direct3D, Glide ■ **Hardware, Minimum:** Pentium/200, 16 MByte RAM ■ **Hardware, Empfehlung:** Pentium/350, 64 MByte RAM, 3D-Karte

Abenteuer Airport: Beim Verwalten Ihres Flughafens sind Verspätungen und schwindende Finanzen Ihre Feinde.



Start frei: Wieder entschwebt ein erfolgreicher Deal, der unsere Kassen etwas Klingeln lässt.

Die Eisenbahn ist out. Heute fliegt der Mann von Welt. Und da sich in den letzten Jahren immer mehr Himmelstürmer in die Lüfte erheben, lässt sich doch bestimmt mit einem lauschigen Airport eine schnelle Mark machen.

Mit stattlichem Startkapital suchen Sie sich zunächst einen Platz irgendwo auf dieser Welt aus. In kleinen Ländern, steigt intern höchstens mal eine mickrige Propellermaschine in die Lüfte. Jedoch hat ein attraktiver Standort natürlich seinen Preis. Im Bau-Menü picken Sie sich dann die nötigsten Gebäude heraus. Sehr empfehlenswert für einen Flughafen ist eine Start- und Landebahn. Hier gilt, je länger, desto teurer, dafür aber können dann auch noch größere Flieger Ihrem kleinen Reich einen Besuch abstatten. Je nachdem, ob Sie einen Fracht-, einen Passagier-Flughafen oder beides haben möchten, müssen Sie auch entsprechende Gebäude hinstellen. Ein Terminal ist zum Befördern von Fluggästen unerlässlich. Schon bald trudeln die ersten Angebote der Fluggesellschaften ein. Reichen Ihnen die Einnahmen immer noch nicht, vermieten Sie in Ihren Terminals Flächen für Geschäfte oder verlangen von den Passagieren Gebühren. Die meiste Zeit verbringen Sie damit, Ihre Frachträume und Terminals zu erweitern. Ist es Ihnen zu langweilig, schlagen Sie sich die Zeit mit zwei Szenarios um die Ohren, in denen Sie beispielsweise einen Airport komplett umstrukturieren müssen, ohne dass der Flugverkehr darunter leidet. **(dk)**

FAKTEN

- Etwa 20 Gebäude
- 3 Schwierigkeitsgrade
- Wirtschaftssimulation mit Aufbauelementen
- Unterschiedliche Witterungsbedingungen
- Abschaltbare Katastrophen
- Sie können sich auf Passagier- oder Frachtflüge spezialisieren

Standpunkt

DAMIAN KNAUS

Was nützen mir 1200 Reiseziele, 200 Fluglinien und die Möglichkeit, um den Flughafen unzählige Baumsorten zu pflanzen, wenn der Spielablauf immer derselbe ist. Verträge durchklicken, Terminal erweitern, noch mehr Verträge durchklicken, neue Startbahn bauen ... Da bringen auch einige Katastrophen nichts, die zumindest ein Minimum an Abwechslung garantieren. Hinzu kommt noch die jämmerliche Grafik, die wohl kurz nach der Erfindung der Propellermaschine erstellt wurde. Trotzdem: Wer seine Erfolge gern in Diagrammen verfolgt und auch auf Statistiken abfährt, könnte hier vielleicht seine Erfüllung finden.

PRO & CONTRA

- ⊕ Viele Diagramme und Statistiken
- ⊕ Zahlreiche Bau-Optionen
- ⊖ Armselige Grafik
- ⊖ Wenig Abwechslung

PC PLAYER WERTUNG

Grafik	40
Sound	70
Einstieg	60
Komplexität	70
Steuerung	60
Multiplayer	–

SPIELSPASS 58

Geschicklichkeitsspiel für Fortgeschrittene und Profis

Live Wire

■ **Hersteller:** SCI ■ **Testversion:** Verkaufsversion 1.0 ■ **Betriebssystem:** Windows 95/98 ■ **Sprache:** Deutsch ■ **Multiplayer:** bis 4 (an einem PC, Netzwerk) ■ **3D-Grafik:** Direct3D, Glide ■ **Hardware, Minimum:** Pentium/133, 16 MByte RAM ■ **Hardware, Empfehlung:** Pentium/200, 32 MByte RAM, 3D-Karte



Der Meeres-Level ist am PC genauso kunterbunt, wie schon vor einem Jahr in der PlayStation-Version. (640x480)

Aus der Zeit in der ein Brotkasten nicht automatisch ein Backwarengefäß sein mußte, stammt »Qix«, der Urahn von »Live Wire«.

Dem am C64 zuerst gesichteten Spielprinzip vom quadratweisen Einfärben großer Schachbrettflächen hat SCI ein neues Outfit verpasst. An Gitternetzlinien entlang düsen Sie mit Ihrer Spielfigur um die einzelnen Vierecke herum und bemühen sich darum, ein größtmögliches Areal mit Ihrer Farbe zu markieren und somit zu besetzen. Ihre andersfarbigen Gegenspieler versuchen natürlich das Gleiche. Um gegen Widersacher und Widrigkeiten anzukämpfen, sammeln Sie Waffen oder nutzen die Power-Ups diverser Spezialfelder und aktivieren Sonderfähigkeiten, Ventilatoren, Bomben oder andere Nettigkeiten.

Im Team oder solo absolvieren Sie fünf frei anwählbare 3D-Welten (Wilder Westen, Kirmes, Meer, All und Gruselwelt) mit insgesamt 50 Leveln, wahlweise aus der Ego- oder Aussenperspektive.
(Monika Lechl/ra)



Standpunkt

MONIKA LECHL

Quadratisch – hektisch – Wut: So oder ähnlich lautete mein Motto nach wenigen Minuten Live Wire. Selbst in herabgesetzter Geschwindigkeit artet das Spiel durch die gewöhnungsbedürftige Steuerung in ein arges Herumgewusel zwischen vielen Objekten bei teils ungünstiger Perspektive aus. Noch unübersichtlicher wird's im Mehrspieler-Modus am Splitscreen. Bonbongrafik und Musik sind zwar ganz witzig, trösten aber nur leicht über steuerungsbedingte Misserfolge hinweg, die selbst Joystick-Akrobaten ereilen. Eher etwas für frusterprobte Genre-Fans.

PRO & CONTRA

- (+) **Schön bunt**
- (−) **Hakelige Steuerung**
- (−) **Unübersichtlich**

Diablo





Unser Held bekämpft den mächtigen Zwischengegner King Leoric (von Fans nur zärtlich »Leo« genannt) und seine Skeletthorde.

Als Blizzard 1996 das kleine Entwickler-Team Condor übernahm, werkelte dieses gerade an einem Spiel mit den schlichten Namen »Diablo«.

Nach der Veröffentlichung waren die Meinungen geteilt: Toll, ein actionreiches Rollenspiel, jubelten die einen. Ach was, nur hektisches Dauergeklicke, reines Hack-and-Slay, murrten die anderen. Nichtsdestotrotz entstand durch das äußerst erfolgreiche »Diablo« das neue Genre »Action-Rollenspiel«.

Der Spieler musste sich durch 16 mit Monstern vollgestopfte Level kämpfen, kleine Quests absolvieren und am Ende den Oberbösewicht Diablo vernichten. Der besondere Clou des Spiels war ein Zufallsgenerator, der die isometrisch dargestellten Dungeons, die darin lauernden Biester, Waffen und Rüstungen bei jedem Spielstart neu erschuf. Die Langzeitmotivation war somit enorm, da die Suche nach wertvollen magischen Gegenständen immer wieder neu beginnen konnte. Viele Gegner hinterließen bei ihrem Ableben Gold oder nützliche Ausrüstung, mit denen der Spieler seine Chance steigern konnte, die dämonischen Attacken zu überleben. Mit jedem erschlagenen Monster gewann der Held an Erfahrung und konnte so später schwerere Rüstungen tragen, bessere Waffen verwenden und mächtigere Zauber aussprechen. Besondere Popularität erlangte Diablo auch durch die Möglichkeit, mit bis zu drei anderen Gleichgesinnten auf Blizzards kostenlosem Internet-Server `battle.net` der Monsterhatz zu frönen. Getrübt wurde der Spaß allerdings durch Cheater, die mit übermächtigen Charakteren anderen, »ehrlichen« Spielern das (Über-) Leben schwer machten. Dennoch finden sich noch heute täglich bis zu 50 000 Zocker für eine gemütliche Diablo-Partie im `battle.net` ein. Daher enttäuschte auch das von Sierra veröffentlichte offizielle Add-on »Hellfire« viele Fans: Es brachte zwar einige Neuerungen (unter anderem den Mönch als vierten Charakter), diese konnten aber leider nur im Einzelspieler-Modus benutzt werden.



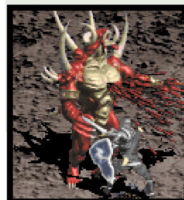
Überblick: Die Oberflächenwelt war klein und statisch, dafür hatten es die Dungeons in sich!

WUSSTEN SIE...

... dass es auf www.glorious.de/vkmods sowohl (inoffizielle!) Diablo-, als auch Hellfire-Modifikationen gibt? Beachten Sie aber unbedingt die dortigen Erläuterungen!

... dass es Diablo und Diablo+Hellfire inzwischen zum Budget-Preis gibt (siehe auch Seite 103)?

... dass auch Diablo-Produzent Bill Roper im Spiel zu hören ist (er spricht den Wirt Ogden!)?



Ziel aller Helden: Sieg gegen Diablo!

Hier Diablo, klont mich!

Einige Hersteller versuchten in der Folgezeit, mit mehr oder weniger gelungenen Diablo-Klonen im neu entstandenen Action-Rollenspiel-Genre Fuß zu fassen. Bis heute dient die Spielidee von Diablo vielen Titeln als Vorbild (»Darkstone«, »Revenant«, »Satanica«, »Nox«). Der beste Diablo-Nachahmer dürfte jedoch das von Blizzard momentan entwickelte »Diablo 2« werden. Leider verschiebt sich der Erscheinungstermin des Kultspiel-Nachfolgers immer weiter nach hinten – oder auch nicht (Lesen Sie auch Seite 48). Bis dahin können sich Fans aber mit Diablo-Modifikationen (siehe Extrakasten) die Zeit vertreiben. Neue Grafiken, Monster und geänderte Waffenattribute lassen jeden Diablo-Veteranen erneut mit Freude durch die düsteren Dungeons ziehen. **(st)**

Diablo

- **Erstveröffentlichung:** 1996/1997
- **System:** PC, PlayStation
- **Hersteller:** Blizzard Entertainment
- **Historisch wertvoll, weil ...**

... Diablo das Genre Action-Rollenspiel begründet und die Spielidee noch heute für viele Neuerscheinungen Pate steht.

Höhere Rüstungsklasse – verbessertes Aussehen.



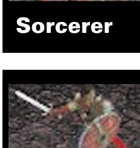


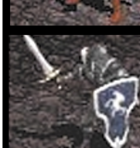
Rogue



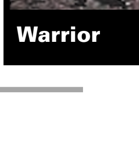


Sorcerer





Warrior






Sparschwein

Knapp bei Kasse? Schonen Sie Ihren Geldbeutel und werfen Sie einen Blick auf unsere Billigheimer des Monats. Weitere Spartipps finden Sie übrigens in unserem Schnäppchen-Special auf Seite 96.

Friedliche Flieger



Der Raketenwerfer bleibt hier kalt: Flight Unlimited 2.

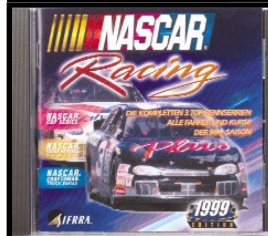
Nicht jeder, der auf dem Computer gerne Flugzeuge steuert, will unbedingt mit dreifacher Schallgeschwindigkeit böse Buben ins Jenseits befördern. **Flight Unlimited 2** von Eidos bietet Ihnen die Möglichkeit, mit einer Propellermaschine friedlich über fotorealistische 11 000 Quadratmeilen der San Francisco Bay Area zu schweben. Nicht Raketen oder Maschinengewehre bereiten Ihnen Probleme, sondern plötzliche Wetterwechsel. Hobbypiloten schwingen sich für 20 Mark in die Lüfte.

Angegrautes Oldie-Trio

Gleich drei Sierra-Titel: Nascar Racing 1999 Edition, 3D Ultra Pinball Creep Night und Leisure Suit Larry 7.







Sierra knallte uns in diesem Monat gleich drei Titel ins Sparschwein: Am aktuellsten ist die **Nascar Racing 1999 Edition**. Technisch etwas angegraut, bietet das Rennspiel zwar die Fahrer und Kurse der 98-er Saison, dafür nur 3Dfx-Karten-Unterstützung. Auch etwas älter, aber mit mehr Spielspaß kommt die Flipper-Simulation **3D Ultra Pinball Creep Night** daher. Sie hält sich zwar nicht genau an physikalische Gesetze, bietet dafür aber einige Ideen, die man sonst nicht von Flippern erwartet. Schließlich macht Leisure Suit Larry im Comic-Adventure **Yacht nach Liebe**. Alle drei Titel sind für jeweils 20 Mark zu haben.

Antike Völker



Der deutsche Aufbau-Hit mit allen Missionen: Die Siedler 3 Gold Edition.

Vor knapp einem Jahr brach in Deutschland erneut das Wuselfieber aus. Die knuddeligen Männchen aus »Die Siedler 3« eroberten im Nu die Herzen der Spieler. Das brachte Blue Byte natürlich dazu, dem Spiel zuerst eine Missions-CD und kurz danach ein viertes, diesmal weibliches Volk nachzureichen. Nun gibt es alle Stämme zusammengeschnürt in **Die Siedler 3 – Gold Edition**. Für den stolzen Preis von etwa 110 Mark gibt es noch als Bonbon 70 neue Karten, ein siedlertypisches Windows-Theme, sowie ausführliche Tipps und Tricks zu allen Kampagnen. **(dk)**

Die Römer kommen



Aufbau in der Antike: Caesar 3.

Knapp ein Jahr hat die antike Aufbausimulation **Caesar 3** auf dem Buckel. Als römischer Stadthalter haben Sie die Aufgabe, aus dem Nichts eine florierende Siedlung zu errichten. Dabei gilt es durch entsprechende Bauten, Ihre Götter bei Laune zu halten, da die ansonsten schon mal für unerwünschte Katastrophen sorgen. Für knapp 50 Mark können Sie das **SimCity** im Mittelalter käuflich erwerben.



Peep, Peep, ich hab dich lieb

Sex am PC. Ha, reingefallen. War ja klar, dass Sie diesen Satz nicht einfach übersehen konnten.

Erotik im deutschen Fernsehen bekannte spätestens mit der Verbreitung des Kabelfernsehens endlich Farbe. Nun wurde endlich unterm Dirndl gejodelt und die Erotik-Spielshow Tutti Frutti bewies eindrucksvoll, dass sich Euro-Stumpfsinn nicht unbedingt auf die EU-Bürokratie beschränken muss.

Doch dann kam eine Sendung, die frustriert verheiratete Frührentner einmal die Woche dazu brachte, nicht nach der Tagesschau ins Bett zu gehen: das Erotikmagazin »Peep«. Der Göttergatte legte den zur Tarnung aufgeschlagenen Spiegel zur Seite, da er seine Hände für andere Tätigkeiten – ähem, etwa Bier trinken – benötigte. Zuerst bewies eine alternde Duse namens Amanda Lear, dass Blondinenwitze nicht auf Vorurteile beruhen müssen. Ihre Nachfolgerin, Bohlens Verflossene Verona Feldbusch, unterstrich, dass auch dunkelhaarige weibliche Wesen gelegentlich Schwierigkeiten mit der deutschen Sprache haben. »Schlimmer geht's nimmer.«, dachte sich so mancher Germanistik-Student im neunzehnten Semester. Doch er sollte sich irren. Dieter Bohlen bastelte schon vor Feldbusch an einem Roboter herum. In Verbindung mit intensiver UV-Bestrahlung und jeder Menge Silikon trat Busenwunder Nadja »Naddel« Abdel Farrag ins Rampenlicht. Angesichts von Naddels Auftritten kamen die Zuschauer schnell zu der Einsicht, dass Veronas Leistungen so schlecht nun auch wieder nicht waren.

Während »Peep-Matz« Verona es noch fertig brachte, die Mängel der Erotik-Show mit ihrem geschickt inszenierten Dummchen-Getue zu übertünchen, brachte das raubauzige Gesülze von Naddel die Sendung erst so richtig ins Quotentief. Aber es soll ja noch Peep-Fans mit Computern geben. Eventuell hatte sogar Naddel selber diesen genialen Einfall. Vielleicht steckte ihr aber auch Dieter, dass Computer irgendwie cool sein müssen. Lässt sich doch so eine Multimedia-CD teurer verkaufen als die 43. Auskopplung von »You're my Heart, you're my Soul«. Also war die Geburtsstunde der Peep CD-Kollektion beschlossene Sache. Jedoch enthält das Programm nicht den sexistischen Inhalt, den man sich von einem Titel mit diesem Namen erhofft hatte. Noch nicht einmal im intergrierten Glücksrad-ähnlichen Knobelspiel tauchen irgendwelche schweinischen Begriffe auf und auch beim Schiebepuzzle wartet man vergebens auf nacktes Naddel-Fleisch.

»Man wartet vergebens auf Naddel-Fleisch.«

Voller Hoffnung machte sich der Tester ans Geschicklichkeitsspiel. Nachdem er seinen Namen eingegeben hatte, ertönte Naddels Stimme aus dem PC-Lautsprecher: »SEX ... hahahahaha« Der Pulsschlag verdreifachte sich. Alle weiblichen Future-Mitarbeiter (ja, es gibt tatsächlich welche) waren für den schüchternen Redakteur auf einmal bedeutungslos. Sollte dieser schlichte Kommentar etwa eine direkte Aufforderung sein? Hat Naddel (schon dieser Name!) vielleicht eine Standleitung zum PC des besagten Redakteurs aufgebaut? Was passierte wohl als Nächstes? Es flogen Handschellen, Peep-Logos und andere seltsame Symbole über den Monitor, die man mit einer Mülltüte auffangen durfte. Also eigentlich stellten wir uns etwas anderes vor. Etwa ein Spiel, bei dem man Naddel ein wenig echten Sex-Appeal verpassen darf. Oder die Simulation: wie verteile ich effizient fünf Kilo Silikon. Aber da wir uns sowieso im Zeitalter der Fortsetzungen befinden, wären das doch Ideen für das »Spiel« Peep 2. Dies kommt so sicher wie ein Kurzschluss in Naddels Elektronik. **(dk)**



Sie basteln einen Roboter. Machen Sie es richtig, dürfen Sie die nächste Naddel reparieren. Doch viel mehr sehen Sie leider nicht.

peep

- **Hersteller:** United Software
- **Preis:** ca. 60 Mark
- **Hardware, Minimum:** Pentium/133, 32 MByte RAM, Windows 95/98
- **Praktischer Nutzen:** Endlich versteht man Dieter Bohlens Einstellung zu Frauen.
- **Originalitätsfaktor:** Naddel sagt »Sex«. Das ist doch schon enorm.
- **Mögliche Folgeschäden:** Integriert die Wörter Peep und Naddel fest in Ihr Vokabular.
- **Das PC-Player-Fazit:** Peep im Fernsehen ist schon furchtbar genug.

Was tun, sprach Zeus


JOCHEN RIST

Wir kennen das: Bei der Anschaffung eines neuen PCs locken die Angebote der Großhandelsketten. Da gibt es dann ein Komplettsystem für gerade einmal 2000 Mark, das dem Nachbarn mit High-End-Kiste Mecker-Töne entlockt. Musste er doch circa 4000 Mark für seinen Rechner berappen, der oberflächlich betrachtet beinahe dieselben Eigenschaften aufweist. Da scheint doch Kandidat Nummer eins eindeutig besser wegzukommen – oder etwa nicht?

Zwar ist er mit seiner neuen Kiste anfangs glücklich – doch fängt das Dilemma frühestens beim Einbau weiterer Komponenten an. Denn die Billig-Anbieter nehmen sich oft das Recht heraus, am falschen Ende Geld zu sparen. So stapft man in den Laden – kauft weitere Speicher-Bausteine, eine zusätzliche Festplatte und ein GeForce-256-



Komplettsystemene sind zwar günstig, doch es geht nichts über einen selbst zusammgebastelten PC.

Schlachtross. Zuhause angekommen benötigt man erst mal einen Schraubenzieher nach US-Norm, da mit einem Kreuzschlitz-Dreher hier nicht viel anzufangen ist. Na gut – doch der Wahnsinn fängt erst an: Alle Speicherbänke sind besetzt, die neue Festplatte arbeitet mit UDMA/66, es fehlt also das passende Kabel – und zu guter Letzt sitzt die vorhandene Grafikkarte fest »on Board«. Argh!

Derweil baute Kandidat Nummer zwei munter seine einzeln zusammengekauften High-End-Prachtstücke zusammen. Unterm Strich stellen ein 800-MHz-Athlon-Prozessor, 256 MByte RAM, 10x-DVD-Laufwerk, Big-Tower und eine GeForce-256-DDR-Grafikkarte für Kandidat eins keinen großen Unterschied dar. Doch für Kandidat zwei ist das der Himmel auf Erden. Nach getaner Arbeit schaltet er seinen Liebling ein und – die Kiste piepst wie ein angeschossener Vogel. Argh!

Sie sehen also: Beide Ansätze bringen ihre Vor- und Nachteile mit sich. Während ein bereits zusammengebauter Billig-PC problemlos läuft, benötigt ein kostspielig zusammengestelltes System Fingerspitzengefühl und etwas Erfahrung. Doch später kämpft Kandidat Eins mit Aufrüstungs-Hürden, wobei Kandidat Zwei sein ausgereiftes System genau kennt und fröhlich ausbaut. Ich empfehle Ihnen den Weg von Kandidat zwei zu wählen.

Jochen Rist

Aktuelle Kauftipps der Redaktion

Hardwa

Konkrete Tipps für die PC-Aufrüstung:

Die momentan beste Grafikkarte für Spieler ist seit dieser Ausgabe die V6800 Deluxe von ASUS. Dank reichhaltiger Ausstattung (3D-Brille, TV-Ausgang, großes Softwarepaket, Übertaktungs-Utility) erntete sie die Spitzenwertung von 94 Prozent und positionierte sich an oberster Stelle auf dem Grafikkarten-Schlachtfeld. Im Mäuse-Lager warten wir gespannt auf die Intelli-Mouse Optical von Microsoft, die die IntelliMouse Explorer ablösen soll. Mit kleinerem Umfang ist der optische Nager jetzt auch für Linkshänder geeignet. Wahrscheinlich testen wir die neue High-End-Maus in der nächsten Ausgabe.

Boxen



High-End-Gerät
- **Creative Desktop Theater 5.1**
- **Ca. Preis: 480 Mark**
- **Getestet in: Ausgabe 3/99**



Preis-Tipp
- **Creative PC Works Four Point Surround**
- **Ca. Preis: 160 Mark**
- **Getestet in: Ausgabe 3/99**

DVD-Laufwerk



High-End-Gerät
- **Toshiba SD-M 1212**
- **Ca. Preis: 240 Mark**
- **Getestet in: Ausgabe 6/99**



Das SD-M 1212 von Toshiba ist gleichzeitig unser Preistipp, da es das günstigste Laufwerk im Test war.

Preis-Tipp
- **Toshiba SD-M 1212**
- **Ca. Preis: 240 Mark**
- **Getestet in: Ausgabe 6/99**

Monitor



High-End-Gerät
- **Samsung Syncmaster 950p (19-Zoll)**
- **Ca. Preis: 950 Mark**
- **Getestet in: Ausgabe 4/2000**



Preis-Tipp
- **Videoseven N95S (19-Zoll)**
- **Ca. Preis: 740 Mark**
- **Getestet in: Ausgabe 4/2000**

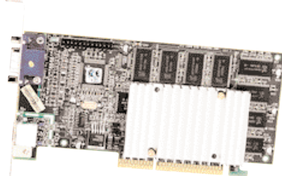
re Hitliste

unsere Kaufempfehlungen in den wichtigsten Hardware-Kategorien.

2D/3D-Beschleuniger



High-End-Gerät
- Asus AGP-V6800 Deluxe
- Ca. Preis: 660 Mark
- Getestet in: Ausgabe 4/2000



Preis-Tipp
- Voodoo 3 3000
- Ca. Preis: 300 Mark
- Getestet in: Ausgabe 2/2000

Joystick



High-End-Gerät
- Microsoft Sidewinder Precision Pro
- Ca. Preis: 110 Mark
- Getestet in: Ausgabe 2/98



Preis-Tipp
- Logitech Wingman Attack
- Ca. Preis: 40 Mark
- Getestet in: Ausgabe 2/2000

CD-Recorder



High-End-Gerät
- Plextor PX-W8220Ti
- Ca. Preis: 800 Mark
- Getestet in: –



Preis-Tipp
- Mitsumi FX4820
- Ca. Preis: 100 Mark
- Getestet in: –

Gamepad



High-End-Gerät
- Logitech Wingman Gamepad
- Ca. Preis: 50 Mark
- Getestet in: Ausgabe 11/99



Preis-Tipp
- Saitek P120
- Ca. Preis: 20 Mark
- Getestet in: Ausgabe 3/2000

Maus



High-End-Gerät
- MS IntelliMouse Explorer
- Ca. Preis: 130 Mark
- Getestet in: Ausgabe 11/99



Preis-Tipp
- Microsoft Basic Mouse
- Ca. Preis: 50 Mark
- Getestet in: –

Force-Feedback-Lenkrad



High-End-Gerät
- Saitek R4 Force Wheel
- Ca. Preis: 400 Mark
- Getestet in: Ausgabe 5/99



Preis-Tipp
- Act Labs Force RS Racing System
- Ca. Preis: 250 Mark
- Getestet in: Ausgabe 5/99

Soundkarte



High-End-Gerät
- Creative Labs Soundblaster Live Plantinum
- Ca. Preis: 450 Mark
- Getestet in: Ausgabe 1/2000



Preis-Tipp
- Creative Labs Soundblaster Live Player 1024
- Ca. Preis: 150 Mark
- Getestet in: Ausgabe 3/98

Lenkrad



High-End-Gerät
- Thrustmaster NASCAR Pro Digital
- Ca. Preis: 200 Mark
- Getestet in: Ausgabe 2/2000



Preis-Tipp
- Fanatec Monte Carlo
- Ca. Preis: 100 Mark
- Getestet in: Ausgabe 4/99



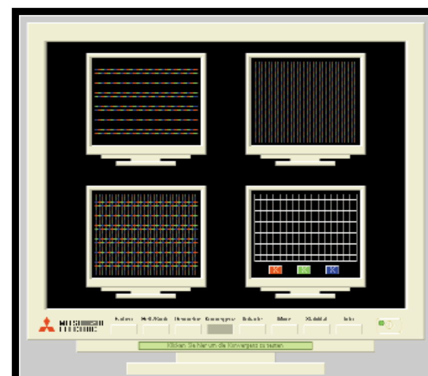
Mittlerweile haben 19-Zoll-Monitore die 17-Zoll-Generation als Einstiegs- und Aufstiegsklasse verdrängt. Wir verglichen die aktuellen Modelle miteinander und trennten die Spreu vom Weizen.

Normalerweise läuft es folgendermaßen ab: Der alte 15-Zöller hat langsam aber sicher ausgedient, da das Signalkabel beschädigt, die Darstellung unscharf und sowieso andauernd falsche Farben angezeigt werden.

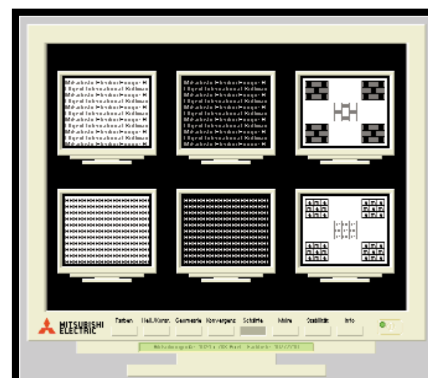
Höchste Zeit also für die Anschaffung eines neuen Monitors. Vielerorts wird dabei jedoch nur auf die Bildschirmdiagonale geschaut und gedacht: Ha, 19-Zoll, der ist so groß – das kann nur ein guter Monitor sein. Und da hat man sich schnell getäuscht. Ganz wichtig ist es, dass Sie sich nach Möglichkeit schon vorher informieren, für welches Modell Sie sich entscheiden. Denn beim Händler kann es sein, dass die Monitore erstens alle an einer Verteilerbuchse hängen – was die Darstellungs-Qualität verfälscht – und zweitens über eine Grafikkarte laufen, die gerade mal unter der Auflösung 800 x600 bei schlappen 60 Hz Bildwiederholfrequenz schuftet. Am besten also, Sie lassen sich einen neuen Monitor aus dem Lager dahertragen, auspacken und an einem anschließend dafür konfigurierten Rechner vorführen.

So haben wir getestet

Für den Test wurden alle Monitore per D-Sub-Kabel an eine Matrox Millennium G400 MAX (360 MHz RAMDAC) angeschlossen. Als Testsystem diente ein Pentium III mit ASUS P2B-F Mainboard. Unter der Auflösung von 1152 x864 Bildpunkte testeten wir die Monitore bei einer Wiederholfrequenz von 100 Hz. Wir verwendeten das Monitor-Testprogramm von Mitsubishi, das mit einer Vielzahl an Testabschnitten aufwartet. So ist es möglich, die **Farbdarstellung** mit den Grundfarben und insbesondere Schwachstellen auf weißem Hintergrund ausfindig zu machen. Die Helligkeit und der Kontrast sind ebenfalls überprüfbar – mit dem Unterschied, dass sich alle Monitore im Test genügend aufhellen ließen, so dass wir mit jenen Einstellungen zufrieden waren und sie nicht weiter in den Test einbrachten. Weiterhin testeten wir die Modelle auf ihre **Geometrie-Eigenschaft**. Werden die Ecken korrekt dargestellt oder ist etwa eine Verzerrung zu sehen? Und kann sie überhaupt entfernt werden? Dazu kommt der **Konvergenz-Test**, in dem wir checken, ob die einzelnen Linien der Primärfarben genau übereinander liegen. War das nicht der Fall, gab's natürlich Abzug in der Wertung. Doch vorher versuchten wir den Monitoren solche Mätzchen mit ihrem **On-Screen-Display (OSD)** auszutreiben. Einen ganz wichtigen Aspekt stellte die Bildschirm-Schärfe dar. Dazu wurde ein kleiner schwarzer Text durchgehend auf weißem Hintergrund gezeigt. Gerade in diesem Test hatten ein paar Modelle mit kleineren Problemen zu kämpfen. Im **Moire-Test** wurden viele feine senkrechte und waagrechte Linien dargestellt. Da auch sehr gute Monitore bei solchen Darstellungen ihre Schwierigkeiten haben, ist Schlierenbildung das Resultat. Doch inzwischen gibt es in den On-Screen-Displays eine Moire-Option, mit der Sie solche Anwandlungen aus dem Weg räumen. Trotzdem ist bei vielen Monitoren das Moire entweder



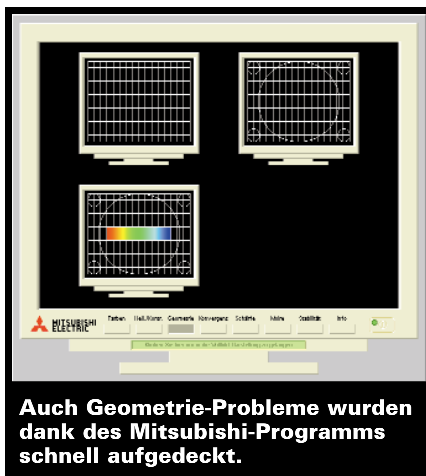
Mit dem Testprogramm von Mitsubishi förderten wir die Schwachstellen der 19-Zoll-Monitore ans Tageslicht. Hier testen wir gerade die Konvergenz.



Es geht doch nichts über eine scharfe Darstellung. Mit dem kleinen schwarzen Text auf weißem Hintergrund kamen wir Schwachstellen schnell auf die Schliche.

nur teilweise entfernbar oder überhaupt nicht. Zu guter Letzt testeten wir noch die **Stabilität**. Dabei ließen wir jedoch nicht den Monitor auf den Boden plumpsen, sondern überprüften, ob das Gerät bei einem raschen Übergang von Schwarz nach Weiß anfängt zu »pumpen«. Alle bisherigen Test-Abschnitte flossen in die Leistungs-Bewertung, der wir die höchste Gewichtung zukommen ließen.

Weniger einflussreich, aber dennoch wichtig bewerteten wir die **Ausstattung**. Gab es hier einen zusätzlichen BNC-Eingang, ein abnehmbares Signalkabel (wichtig für Spieler, die oft ihren Monitor transportieren) und noch eine Treiber-Diskette oder -CD, konnte der entsprechende Monitor natürlich weitere Pluspunkte ernten. Auch einen Blick ins Handbuch ließen wir uns nicht nehmen. Und in der Kategorie **Ergonomie** überprüften wir, wie gut sich das On-Screen-Display bedienen lässt. Muss man sich bis zur gewünschten Einstellung erst durch drei Ebenen schlagen, hinterlässt das einen bitteren Beigeschmack. **(jr)**



Auch Geometrie-Probleme wurden dank des Mitsubishi-Programms schnell aufgedeckt.

Auszug aus dem Monitor-Duden

Bildwiederholfrequenz
Diese Zahl gibt an, wie oft das Bild pro Sekunde auf dem Monitor aufgebaut wird. Bei 85 Hz wirkt das dargestellte Bild absolut stabil.

BNC-Stecker
Eine weitere und qualitativ bessere Art, um den Monitor an den PC anzuschließen. Ein BNC-Monitorkabel besitzt auf einer Seite fünf rundliche BNC-Stecker. Davon sind drei für die Primärfarben Rot, Grün und Blau und zwei Stecker für die vertikale und horizontale Synchronisation vorgesehen.

CRT-Monitor
Das Herz eines CRT-Monitors ist die Kathodenstrahlröhre. Sie erzeugt einen Elektronenstrahl, der über den gesamten Bildschirm-Frontbereich flitzt und dabei Phosphorelemente zum Leuchten bringt. Die Beschichtung setzt sich aus drei Leuchtstoff-Elementen zusammen, die beim Auftreffen der drei unterschiedlichen Elektronenstrahlen entweder rot, grün oder blau (RGB) aufleuchten. Durch Mischen der drei Farben ist jede Farbe (Echtfarbendarstellung) darstellbar.

Degauss
Englische Bezeichnung für die Entmagnetisierung des Bildschirms. Da sich Monitore mit der Zeit magnetisch aufladen, wodurch sich die Bild-Qualität verringert, besitzen alle getesteten Monitore eine Funktion zum Entmagnetisieren. Dies wird auch automatisch beim Einschalten des Bildschirms durchgeführt.

D-Sub-Stecker
Der gewöhnliche Monitor-Stecker. Auf beiden Seiten des Kabels gibt es nur einen Stecker. Die Bildqualität ist bei D-Sub-Steckern etwas schlechter, als beim BNC-Kabel – insbesondere dann, wenn Sie noch ein Verlängerungskabel dazwischenklemmen.

Konvergenz
Die Konvergenz gibt an, wie die Elektronenstrahlröhren bei Erzeugung der Primärfarben exakt zusammenarbeiten. Um beispielsweise einen dünnen weißen Strich darzustellen, müssen alle drei Strahlen genau übereinander liegen. Stimmt die Konvergenz nicht, erkennt man einen leichten Schatten neben dem Strich, und der Gesamteindruck des Bildes wirkt verschwommen.

Konvergenz-Lupe
Messgerät zur Überprüfung der Konvergenz. Die Lupe zerlegt mit einem Prisma die weißen Linien eines Testbildes in die drei Primärfarben. Damit lässt sich deutlich erkennen, ob die einzelnen Linien der Primärfarben genau übereinander liegen.

Moire-Effekt
Viele Monitor haben Schwierigkeiten mit der Darstellung von vielen feinen senkrechten und waagrechten Linien. Das Resultat ist eine Schlierenbildung.

OSD
On-Screen-Display. Das in den Monitor eingebaute Menü, über das Sie die verschiedenen Parmameter einstellen.

Pump-Effekt
Von Pumpen spricht man, wenn die Bildgröße des Monitors bei einem Wechsel von Hell nach Dunkel nicht stabil bleibt. Schlechte Monitore stauchen das Bild kurzzeitig, was besonders bei häufigen Taskwechseln unter Windows unangenehm auffällt.

RAMDAC
Digital Analog Converter. Er befindet sich auf der Grafikkarte und wandelt die digitalen Einträge im Bild- und Videospeicher in analoge Werte um, die der Monitor anschließend verarbeiten kann. Demnächst erscheinende CRT-Monitore bieten auch einen digitalen Eingang an. Grafikkarten wie die Guillemot 3D Prophet DDR-DVI besitzen schon einen digitalen Ausgang, der den Anschluß an einen solchen Monitor ermöglicht.

TCO
Prüfsiegel einer schwedischen Gewerkschaft. Sie legt mit dem Prüfsiegel einen Ergonomie-Standard fest, der kurz TCO genannt wird. TCO 99 ist dabei die beste Auszeichnung, mit der ein Monitor derzeit ausgestattet sein kann. Als ergonomische Untergrenze sollten Sie TCO 95 wählen und alles was darunter liegt möglichst vermeiden.

Weiß-Darstellung
Bei der Darstellung einer weißen Fläche über den gesamten Bildschirm werden Farbverfälschungen besonders deutlich.



Belinea 10 60 60

Zunächst kramten wir im Verpackungskarton nach einer Treiberdiskette – leider ohne Erfolg. Na gut, dann wird der Treiber eben über die FTP-Seite heruntergeladen, da die Website wohl gerade down war. Doch zum Wesentlichen: Belinea stattet den 10 60 60 vorbildlich mit einem abnehmbaren Signalkabel aus und vergisst ebenso wenig einen BNC- neben dem gewöhnlichen D-Sub-Anschluss einzusetzen. Die Bedienung des OSD gestaltet sich etwas fitzelig – mit einem ungenau funktionierenden Rädchen holpert man durch die Menüpunkte. Auf einem weißen Bildschirmhintergrund erkennen wir nach Anschluss des Monitors milde Schatten gelblicher Farbe an den Rändern und insbesondere in den Ecken. Weiterhin bietet das Gerät eine passable Ergonomie, die aber durch konvexe Linien an der oberen und unteren Bildschirmseite getrübt wird. Einwandfrei gibt sich hingegen die Konvergenz, welche von allen getesteten Modellen die beste darstellt. Auch die Schärfe-Darstellung kann überzeugen und das anfangs vorhandene Moire trieben wir dem 10 60 60 nach etwas OSD-Fummelei schnell wieder aus.

PC PLAYER WERTUNG – BELINEA 10 60 60, ca. 930 Mark

Pro:
- Perfekte Konvergenz-Eigenschaft
- Sehr gute Schärfe

Contra:
- Keine Treiberdiskette
- Gelbe Rand-Schatten

Ergonomie	50
Austattung	60
Leistung	80
GESAMTURTEIL	78

Iiyama Vision Master 451





Drei Eigenschaften fallen sofort positiv auf: Die mitgelieferte Treiberdisk, der zusätzliche BNC-Anschluss und zu guter Letzt das abnehmbare Signalkabel. Die Leistung kann uns größtenteils überzeugen: In der Weiß-Darstellungs-Disziplin zeigt der Iiyama so gut wie keine Mucken. Lediglich ein Hauch von Gelb-Stich ist in zwei Ecken zu erkennen, der zum Glück kaum auffällt. Geometrisch gesehen liefert der Monitor wegen seiner CRT-Technologie ein zum Betrachter gewölbtes Bild. Anfangs erkannten wir einen leichten Bogen in den Ecken, doch konnte dieser mit Bordmitteln schnell begradigt werden. Der Iiyama glänzt weiterhin mit perfekten Konvergenz-Eigenschaften – in den Ecken ist zwar eine ganz leichte Verschiebung zu erkennen, die wir aber nach detektivischer Kontrolle schnell entlarven. Iiyama darf sich den Pfefferstreuer sparen, den andere Hersteller besser mitliefern sollten: Das 451-Modell liefert ein gestochen scharfes Bild. Das Moire können wir – bis auf ein paar winzige Überbleibsel an der Unterseite des Bildes – mit Bordmitteln komplett entfernen.

PC PLAYER WERTUNG – LIYAMA VISION MASTER 451, ca. 1000 Mark

Pro:
- Gestochen scharfes Bild
- Tolle Ausstattung

Contra:
- Mittleres Pumpen
- Moire-Überbleibsel

Ergonomie	60
Austattung	90
Leistung	90
GESAMTURTEIL	**85**

Samsung Syncmaster 900 NF



Der Syncmaster 900 NF gehört zu den jüngsten Modellen von Samsung und besitzt eine Streifen-Maske, die uns mit einer hervorragend satten Farb-Darstellung überzeugt. Da sehen wir schnell vom unauffälligen Gelb-Stich ab, der sich links oben eingenistet hat. Die Geometrie stellt sich in der Mitte perfekt dar und war nur anfangs in den Ecken etwas aus den Fugen geraten – mit dem On-Screen-Display konnten wir das aber wieder beheben. Der Samsung präsentiert eine Geometrie wie sie besser nicht sein kann. Einen Abstrich muss man in der Konvergenz machen, da in den oberen Ecken eine leichte Verzerrung zu sehen ist. An den restlichen Stellen gab sich die Konvergenz aber astrein. An der Schärfe-Darstellung hätte Samsung noch etwas feilen dürfen, da der Text unseres Prüfprogramms an der rechten und linken Bildschirmseite etwas unscharf dargestellt wurde. Auch vermittelt der 900 NF einen leichten Pump-Effekt und das Moire lässt sich mit Bordmitteln leider nicht vollkommen aus der Welt schaffen. Die Stabilitätsstreifen stören auf weißem Hintergrund ein bisschen. Insgesamt aber ein guter Monitor, der besonders wegen seiner Streifenmaske und damit verbundenen Farb-Darstellung ein Geheim-Tip ist.

PC PLAYER WERTUNG – SAMSUNG SYNCMASTER 900 NF, ca. 1000 Mark

Pro:
- Starke Farb-Darstellung
- Solide Geometrie

Contra:
- Dauerhaftes Moire
- Schärfe-Mängel

Ergonomie	80
Austattung	90
Leistung	80
GESAMTURTEIL	**81**

Samsung Syncmaster 950p





Gleich zu Beginn verschafft sich der Syncmaster 950p bei uns einen sehr guten Ersteindruck. Das liegt an der mitgelieferten Treiber-CD, dem abnehmbaren Signalkabel und dem zusätzlichen BNC-Anschluss. In punkto Leistung überzeugt uns Samsung ebenfalls. Zwar gibt es in der Konvergenz-Disziplin rechts oben im Bild ein paar Abstriche zu machen – ansonsten ist aber am restlichen Bildschirm nichts auszusetzen. Die Bildschirm-Schärfe zählt – zusammen mit dem Monitor von Iiyama – zu den beeindruckendsten in diesem Vergleichstest. Lästige Moire-Streifen sind, nachdem wir sie mit dem OSD weggeputzt haben, nicht mehr vorhanden und der schnelle Pump-Übergang von Weiß nach Schwarz verläuft einwandfrei. Ein dicker Bonuspunkt geht auch an das Handbuch, das als einziges in diesem Vergleichstest seine Bezeichnung zu Recht tragen darf. Es ist sehr übersichtlich und erklärt ausführlich die Funktionen des On-Screen-Displays. Mit dem Syncmaster 950p gelingt Samsung ein hervorragender Wurf – kurzum ein Monitor der kaum einen Wunsch offen lässt.

PC PLAYER WERTUNG – SAMSUNG SYNCMASTER 950P, ca. 950 Mark

Pro:
- Allround-Talent
- Prima Ausstattung
- Kein Pump-Effekt

Contra:
- Minimales Konvergenz-Manko

Ergonomie	80
Austattung	90
Leistung	90
GESAMTURTEIL	**87**

V7 Videoseven N95S



Mit fehlender Treiberdiskette, ohne BNC-Anschluss und festem Signalkabel hat der Videoseven Monitor schon Mal kein leichtes Spiel. Unter der angegebenen Hotline-Nummer ging übrigens niemand ans Telefon. Na, es kann ja nur noch besser werden – dachten wir uns. In der Weiß-Darstellung gibt der N95S tatsächlich ein sehr gutes Bild ab, da sich nur schwer erkennbare Muster in den Ecken tummeln. Auch die Geometrie gefällt uns gut, da bis auf die CRT-typische Wölbung nach außen kein negativer Beigeschmack bleibt. Doch tauchen im Konvergenz-Test erste Mängel auf: So gibt es in allen Ecken Konvergenz-Verschiebungen, die sich nicht ausbügeln lassen. Einen groben Schnitzer leistet man sich auch bei der Darstellung von kleinem Text. Auffallende Unschärfe setzt sich von den Rändern bis ins erste Drittel der Bildschirmmitte fort. Zudem lassen sich die vertikalen Moire-Linien mit dem OSD nicht beseitigen. Das Schwarz-nach-Weiß-Pumpen meistert der V7 übrigens ganz ordentlich. Etwas armselig ist das Handbuch – zusätzliche Erklärungen und Infos hätten sicher nicht geschadet.

PC PLAYER WERTUNG — V7 VIDEOSEVEN N95S, ca. 740 Mark

Pro:
- Kein Pumpen

Contra:
- Unscharfe Darstellung
- Konvergenz-Verschiebungen
- Sparsame Ausstattung

Ergonomie	60
Austattung	30
Leistung	70
GESAMTURTEIL	70

PC PLAYER PREIS-TIPP

Wortmann Magic 1995 BC



Der 1995 BC besitzt eine CRT-Bildröhre, die nach außen gewölbt ist und in allen Ecken einen sanften Gelbstich trägt. Die Geometrie ist sauber – Verzerrungen sucht man vergeblich. Doch in der Konvergenz-Disziplin hat der Wortmann-Monitor schlechte Karten – liegen die Linien-Übergänge in allen Ecken doch leicht verschoben aneinander. Mit dem OSD lässt sich die Situation zwar etwas beruhigen, doch die Verschiebungen sind immer noch als solche zu erkennen. Besser sieht es bei der Schärfe-Darstellung aus. Nur in den Ecken wird unser Probe-Text leicht verschwommen angezeigt, was man jedoch erst nach genauerem Hinschauen erkennt. Bei der Moire-Anzeige bleibt der 1995 BC hartnäckig – das Moire ließ er sich trotz eifrigem Gefummel im On-Screen-Display nicht austreiben. In Sachen Stabilität weiß das Modell jedoch wieder zu überzeugen. Von Pump-Verhalten kann hier nämlich keine Rede sein. Leider ist das Signalkabel fest ins Gehäuse integriert und eine Treiberdiskette vermissen wir ebenfalls. Das Handbuch fiel zwar recht voluminös aus – doch ein paar Erklärungen mehr hätten sicher nicht geschadet.

PC PLAYER WERTUNG — WORTMANN MAGIC 1995 BC, ca. 800 Mark

Pro:
- Saubere Geometrie
- Kein Pumpen

Contra:
- Starkes Moire
- Gelbstich in den Ecken

Ergonomie	70
Austattung	30
Leistung	60
GESAMTURTEIL	67

Wortmann Magic 107 FFD



Auch das zweite Wortmann-Modell in diesem Test hat ein fest verankertes Signalkabel und kommt ohne Treiberdiskette daher. Ebenso fehlt ein zusätzlicher BNC-Anschluss. Dafür liefert der Monitor dank der verwendeten Streifenmaske eine bessere Farbdarstellung, die sich sofort durch die leicht nach innen gewölbte Bildfläche und die beiden typischen Stabilitätsstreifen erkenntlich macht. Die Farb-Darstellung meistert er besser als der andere Wortmann-Monitor: Lediglich ein magerer blauer Stich sitzt in der linken unteren Ecke. In punkto Geometrie sind jedoch ein paar Einbußen zu verzeichnen – dort hängen nämlich ein paar Geometriefehler, die wir mit dem OSD nicht begradigen konnten. Über die Konvergenz-Hürde schafft es der Magic First Class nur mit Mühe, da sich in beiden linken Ecken leichte bis auffällige Fehler herumtreiben. Einen dicken Bonuspunkt sammelt der Kasten trotzdem – und den gibt es in der Schärfe-Darstellung. Verschwommenheit ist für den First Class ein Fremdwort. Das Handbuch ist übersichtlich, wenn auch mit zehn Seiten etwas knapp ausgefallen.

PC PLAYER WERTUNG — WORTMANN MAGIC 107 FFD, ca. 1200 Mark

Pro:
- Scharfe Darstellung
- Satte Farben

Contra:
- Magere Ausstattung
- Geometriefehler

Ergonomie	70
Austattung	30
Leistung	70
GESAMTURTEIL	75

Rists Resümee


JOCHEN RIST

Bevor Sie jetzt blind in den nächsten Laden sprinten und sich einen Samsung-Monitor holen, sei folgendes gesagt: Ein Monitor ist meist nie wie der andere. Das bedeutet, dass zwei Monitore des gleichen Typs unterschiedliche Vor- und Nachteile in der Darstellung vermitteln können. Bestehen Sie deshalb beim Kauf unbedingt darauf, das noch verpackte Modell vorgeführt zu bekommen. Dann können Sie sich noch an Ort und Stelle entscheiden, ob Sie mit der Darstellungs-Qualität einverstanden sind. Im Vergleichstest wurden alle Monitore durch dasselbe Prüfprogramm von Mitsubishi geschleust, welches dem Samsung Syncmaster 950p letztendlich die besten Eigenschaften zusprach. Kurz danach folgte der Iiyama-Strahlemann, der in der Leistung mit dem Konkurrenten gleichzusetzen ist. Leider fiel das On-Screen-Display Iiyama-typisch recht mager aus, wodurch er ein paar Punkte einbüßt.

Eine passable Leistung liefert das Streifenmasken-Modell von Samsung. Doch der 900 NF hatte letztlich genauso wie der Belina 10 60 60 mit ein paar Darstellungsproblemen zu kämpfen. Wortmann bietet mit dem Magic 107 FFD einen Monitor mit exzellenter Schärfe-Darstellung, die aber von den restlichen Eigenschaften in den Hintergrund gedrängt wird. Die beiden Schlusslichter bilden der Videoseven N95S (der aber sehr günstig ist) und der 1995 BC – hier stellen wir ausreichende Gesamtleistung, und eine verbesserungswürdige Ausstattung fest.

Alle getesteten 19-Zoll-Monitore auf einen Blick

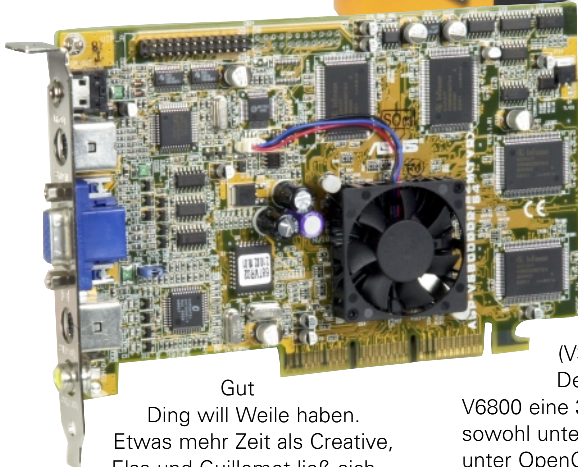
Hersteller	Samsung (PC PLAYER TEST-SIEGER)	Iiyama	Samsung	Belinea	Wortmann	Videoseven (PC PLAYER PREIS-TIPP)	Wortmann
Modell	Syncmaster 950p	Vision Master 451	Syncmaster 900 NF	10 60 60	Magic 107 FFD	N95S	Magic 1995 BC
Preis	950 Mark	1000 Mark	1000 Mark	930 Mark	1200 Mark	740 Mark	800 Mark
Info-Telefon	08105 / 12 12 13	089 / 900 05 00	08105 / 12 12 13	02365 / 95 21 008	05744 / 94 41 44	0700 / 555 333 11	05744 / 94 41 44
Internet	www.samsung.de	www.iiyama.de	www.samsung.de	www.belinea.de	www.wortmann.de	www.macrotron.de	www.wortmann.de
Vor-Ort-Service	3 Jahre	3 Jahre	3 Jahre	3 Jahre	3 Jahre	3 Jahre	3 Jahre
Garantie	3 Jahre	3 Jahre	3 Jahre	3 Jahre	3 Jahre	3 Jahre	3 Jahre
Technische Daten							
Punktabstand	0,26 mm	0,26 mm	0,25 mm	0,26 mm	0,25 mm	0,26 mm	0,26 mm
max. horizontale Zeilenfrequenz	96 kHz	115 kHz	110 kHz	95 kHz	107 kHz	95 kHz	95 kHz
Bildröhrentyp	Punkt	Punkt	Streifen	Punkt	Streifen	Punkt	Punkt
Sichtbare Bildschirmdiagonale	45,8 cm	46 cm	45,8 cm	45,7 cm	45,4 cm	45,4 cm	45,8 cm
D-Sub-Anschluß	Ja	Ja	Ja	Ja	Ja	Ja	Ja
BNC-Anschluß	Ja	Ja	Ja	Ja	Nein	Nein	Nein
USB-Anschluß	Nein	Nein	Nein	Nein	Nein	Nein	Nein
Gewicht	21,7 kg	23 kg	23,5 kg	23,5 kg	18,8 kg	22 kg	22 kg
Abmessungen (BxHxT)	46,9 x 47,1 x 49,3 cm	45 x 44,6 x 44,7 cm	46,9 x 47,1 x 49,2 cm	45,1 x 46,4 x 46,6 cm	44,9 x 46,3 x 46,3 cm	47,8 x 47,8 x 48 cm	45 x 45 x 46 cm
Ergonomie							
TCO-Norm	TCO 99	TCO 99	TCO 99	TCO 99	TCO 99	TCO 99	TCO 99
Maximale Bildwiederholrate unter:							
1024x768 Bildpunkten	110 Hz	120 Hz	130 Hz	100 Hz	100 Hz	100 Hz	100 Hz
1152x864 Bildpunkten	100 Hz	120 Hz	110 Hz	100 Hz	100 Hz	100 Hz	100 Hz
1280x1024 Bildpunkten	85 Hz	100 Hz	85 Hz	85 Hz	85 Hz	85 Hz	85 Hz
OSD-Sprache	deutsch	deutsch	deutsch	deutsch	deutsch	deutsch	deutsch
Sonstiges							
Treiber-Diskette	Ja (CD)	Ja	Ja (CD)	Nein	Nein	Nein	Nein
abnehmbares Signalkabel	Ja	Ja	Ja	Ja	Nein	Nein	Nein
Bewertung							
Ergonomie	80	60	80	50	70	60	70
Ausstattung	90	90	90	60	30	30	30
Leistung	90	90	80	80	70	70	60
Gesamturteil	87	85	81	78	75	70	67

Kurztests

ASUS AGP-V6800 Deluxe







Gut Ding will Weile haben. Etwas mehr Zeit als Creative, Elsa und Guillemot ließ sich ASUS, um ebenfalls eine aufgemotzte GeForce 256-Grafikkarte mit **DDR-RAM** fertig zustellen. Die DDR-Varianten gehören zur derzeit schnellsten Grafik-Hardware, die sich anspruchsvolle Spieler in den Rechner stecken können – und die »V6800 Deluxe« spielt in jener Oberliga mit. In einem außerordentlich willkommenen Punkt unterscheidet sich das neueste ASUS-Modell vom restlichen Verfolgerfeld – und das ist die Ausstattung. Wie jeder Deluxe Verpackung (V3800- und V6600-Deluxe) liegt auch der V6800 eine **3D-Brille** bei, die sowohl unter Direct3D- als auch unter OpenGL-Spielen für dreidimensionalen Spielspaß sorgt. Hinzu kommen jede Menge CD-ROMs, auf denen beispielsweise die Vollversionen von »Rollcage« und »Drakan« (englische Version) untergebracht sind. Im Software-Bundle stecken außerdem Ulead Video Studio 3.0 (SE) und der ASUS DVD-Player. Hervorragend gelungen ist ASUS die Treiber-CD, auf der neben den Windows-Treibern jede Menge nützliche Tools stecken. So zum Beispiel die Videocapture-Software ASUS Live, das Diagnoseprogramm ASUS Smartdoctor und die Übertaktungs-Software ASUS **Tweak Utility**. Betrachtet man neben dem üppigen Software-Paket auch die Hardware-Ausstattung, so wird schnell ersichtlich, dass es sich bei der V6800 um ein Produkt für abgebrühte Profi-Zocker mit Multimedia-Ambitionen handelt. Auf der Habenseite stehen **32 MByte** DDR-SGRAM (Bausteine von Infineon mit 6ns Zugriffszeit), Ein- und Ausgangs-Anschlüsse für S-Video. Natürlich dachte ASUS an die eingeschworene Übertaktergemeinde und lässt den Standard-Chip- und Speichertakt von **120/300** (letzterer Wert beträgt eigentlich 150, wird aber dank der doppelten Übertragungstechnik mal zwei genommen) auf maximal 135/340 hochschrauben. Doch unter der höchsten Einstellung blieb uns der Test-PC mehrmals hängen. Erst unter **135/332** rannte das System ohne Darstellungsfehler.

Fazit

Genau das richtige Produkt für höchst anspruchsvolle Spieler, die gelegentlich Ausflüge ins Anwendungs-Lager (Video-In und -Out) unternehmen. Doch eigentlich können wir die Platine jedem Spieler ans Herz legen, da die Asus AGP-V6800 so gut wie jeden Wunsch, den man an eine Grafikkarte hat, auch erfüllt. Sie ist im normalen Zustand so schnell wie die Erazor X² (im übertakteten Zustand unter **Q3** durchschnittlich etwa **5 Bilder pro Sekunde** schneller) und bietet zusätzlich eine Ausstattung vom Feinsten. Einzig der saftige Preis und die mäßige Verfügbarkeit von T&L-Spielen dürften so manchen Käufer vorerst vom blinden Kauf abhalten. **(jr)**

PC PLAYER WERTUNG

ASUS AGP-V6800 DELUXE
ca. 660 Mark ■ Grafikkarte

Pro:
- Top-Ausstattung mit 3D-Brille und vielen Tools
- Formidable OpenGL-Leistung
- Ein Fest für Übertakter

Contra:
- Stolzer Preis

GESAMTURTEIL 94

Ratpadz.com: Ratpad





Vor zwei Ausgaben testeten wir das Everglide-Mauspad. Für Spieler, die nicht wissen, um was es sich hierbei handelt, folgt eine kurze Erklärung: In letzter Zeit erscheint speziell auf die Bedürfnisse von **Profi-Spielern** zugeschnittenes Zubehör. Neben Mäusen gehören hierzu auch Mauspads. Doch das sind keine gewöhnlichen Rollmatten, sondern aus **Hartplastik** bestehende Unterlagen (ein Abwasch im Spülbecken ist kein Problem). Dank der unebenen Oberfläche fällt eine genaue Positionierung des Fadenkreuzes in 3D-Shootern um einiges leichter. Das Ratpad ist ein solches Zubehör, das im Vergleich zum Everglide in seinen Ausmaßen (Zentimeter) üppiger ausgefallen ist (Breite 29,4; Höhe 23,4; Tiefe 0,3). Bei einem Everglide ist der Platz für die Maus beschränkt – man muss sich von einem normalen Mauspad erst umgewöhnen. Nicht so beim Ratpad, das reichlich Platz einnimmt.

Fazit

Die Ratpadz-Jungs (`www.ratpadz.com`) schauten sich das Everglide genau an und versuchten dessen Mankos aus der Welt zu schaffen – mit Erfolg. Das Ratpad hat eine größere Oberfläche, die zudem nicht so ruppig ist, wie die vom Everglide. Der Tester spielte in einem indizierten Titel von id Software übrigens plötzlich viel besser. Ego-Shooter-Profis müssen einfach zugreifen. **(jr)**

PC PLAYER WERTUNG

RATPADZ.COM: RATPAD
ca. 50 Mark ■ Profi-Mauspad

Pro:
- Große Oberfläche
- Besser als Everglide
- Hält ewig

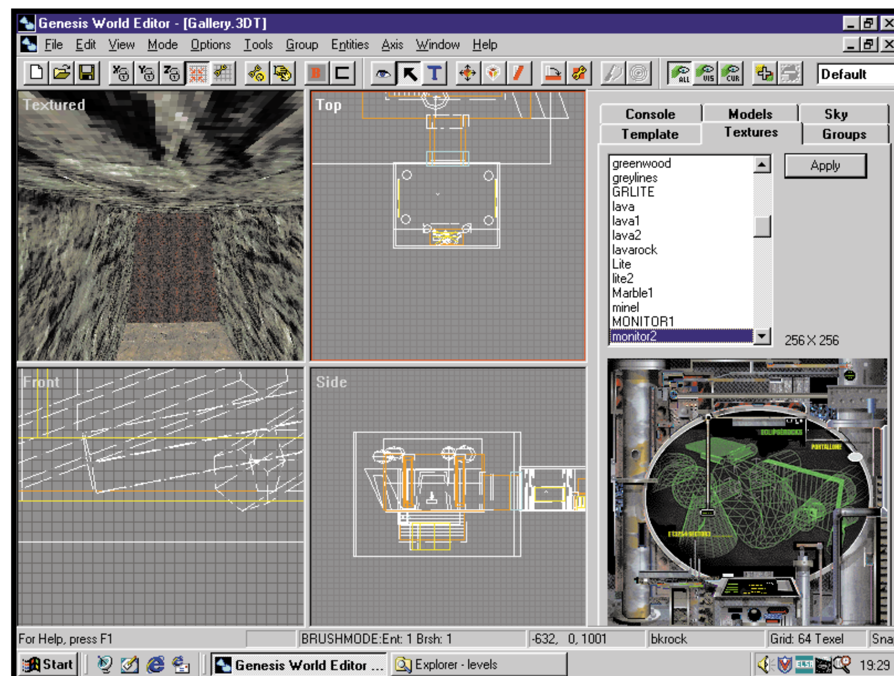
Contra:
- Beansprucht viel Platz

GESAMTURTEIL 88

Software-Paket für Spieleprogrammierer

Game Programing Starter Kit 3.0

Bock auf ein Spielchen? Nein? Vielleicht lieber ein Spiel programmieren? Na wunderbar! Dann ist dieses Software-Paket genau richtig für Sie. Obendrein kostet es nur den Gegenwert eines aktuellen Spieles.



Das »Game Programming Starter Kit« enthält den »Visual C++«-Compiler von Microsoft, der alles andere als ein Spielzeug ist.

Aus der stramm gestopften Verpackung zwängen sich dem Programmierdurstigen drei CDs und ein fettes Buch entgegen. »Game Design – Die Geheimnisse der Profis« steht drauf.

Ganz entgegen meiner Gewohnheiten lasse ich CDs mal CDs sein und blättere durch den Schinken. Das Buch entpuppt sich als eine Mischung aus Ratschlägen zu allen Spieleprogrammier-Lebenslagen und Interviews mit gestandenen Entwicklern, Musikern, Grafikern oder Designern. Und macht vor allem eines: Nämlich tierisch Lust auf Spieleprogrammierung. Endlich mal eine Lektüre, die nicht mit der naiven Selbstherrlichkeit eines engagierten Visual-Basic-Programmierers mit halbjähriger Hobbypraxis daherkommt, sondern die Spieleprogrammierung in allen ihren Facetten beleuchtet, das Ganze aus einem professionellem Winkel sieht und dabei den Spaß nicht außer Acht lässt. Klasse! Das Buch ist für die nächsten Tage mein Gutenacht-Schmöker.

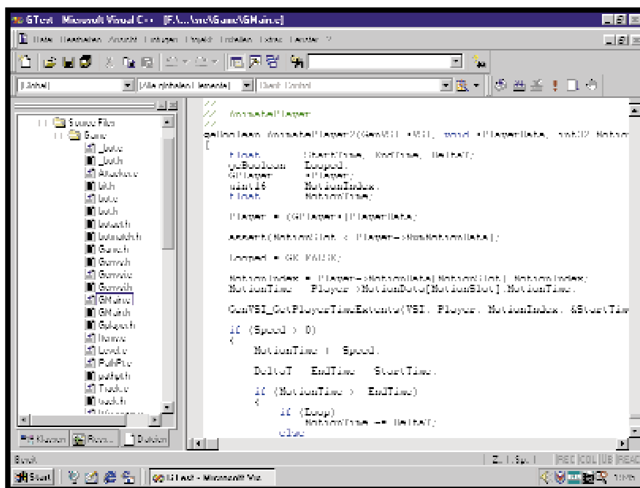


Die CDs haben es dann richtig in sich: Da wird einem mal so eben der »Visual C++ 6.0«-Compiler von Microsoft auf die Festplatte geprügelt. Das ist ein hochkarätiges Programmierer-Werkzeug, mit dem sich neben Spielen auch alles mögliche (und unmögliche) andere programmieren lässt und mit dem Profis rund um den Globus tagtäglich ihre Marmeladenbrote verdienen. Man mag von Microsoft halten was man will, aber eines können die Jungs aus Redmond: Compiler bauen. Das ist definitiv kein Spielzeug. Der zweite Hammer kommt gleich hinterher: nämlich die Informationen aus dem »Microsoft Developer Network«. Dabei handelt es sich um eine Datenbank verschiedener Fragen zu den unterschiedlichsten Themengebieten rund um die Windows-95/98-Programmierung. Normalerweise darf man dafür richtig Kohle abdrücken. Hier gibt`s das fast umsonst dazu.

Weiter geht der Spaß mit drei Büchern aus der »SAMs«-Reihe zur Visual-C++-Programmierung. Eindruck dieser Lektüre: Ordentlich. Ich habe mich selbst vor einiger Zeit durch ein Windows-95-Programmierbuch aus dieser Reihe gearbeitet, und zwar mit wachsender Begeisterung. Schade, dass dieses nicht mit dabei war. Als krönenden Abschluss landet dann noch das Entwiklerpaket einer 3D-Engine auf der Festplatte. Es nennt sich »Genesis 3D« und eignet sich für alle Arten von 3D-Spielen: Shooter, Adventures, Action-Adventures und was dem engagierten Designer noch so alles einfällt. Wer schon mal einen Vorab-Blick auf dieses SDK (das ist übrigens die Ankürzung für »Software Development



Solche Szenarien lassen sich mit der Genesis-Engine programmieren.



Klasse für 3D-Spiele: Das »Genesis 3D«-Entwicklerpaket.

Kit«) werfen will, findet unter **www.genesis3d.com** alles Wissenwerte. Die Engine unterstützt Direct3D, Glide und eigenes Software-Rendering und bietet damit wohl fast alles, was man sich wünschen kann. Sogar an eine AMD-Prozessorunterstützung (Stichwort »3DNow«) wurde gedacht. Zum Gestalten von Räumen wird gleich auch ein Editor mitgeliefert. Das Schönste an der Sache: Wer mit dieser Engine Spiele entwickelt, muss dafür keine Lizenzgebühren abdrücken. Lediglich das »Genesis 3D«-Logo muss beim Spielestart gezeigt werden. Genauere Auskunft über die Lizenzvereinbarungen gibt die Web-Site, auf der sich eine dickes FAQ zu der Engine findet. Dort finden Sie das SDK auch zum kostenlosen download, allerdings ist das Paket mit rund 29 MByte in Zeiten von ISDN nicht ganz ohne. Schön, dass das also auf den CDs enthalten ist. Leider ist die Dokumentation hier nur in englisch und obendrein etwas dürftig. Ein vernünftiges Tutorial zum sofortigen Loslegen fehlt hier vor allem. Als Zugabe findet sich dann noch das Entwickler-System vom DirectX 6.0 auf den CDs. Das ganze Paket »Starter Kit« wird von Macmillian Software vertrieben und kostet rund 90 Mark. **(hf)**

Fischs Fazit



Also, Leute: Wer glaubt mit diesem Paket innerhalb von einer Woche die tollsten Spiele programmieren zu können, die John Carmack vor Neid erblassen lassen, der kann das gleich vergessen. Dieses Paket ist für Leute gedacht, die schon mit einem C++-Compiler umgehen können und das eine oder andere Windows-Programm zusammengestrickt haben. Denn Programmieren lernt man damit gleich gar nicht. Ich orakele einmal, dass auch Profis sich erst ein halbes Jahr in das System einarbeiten müssen, bevor da etwas brauchbares über den Bildschirm flimmert. Unterm Strich bleibt stattdessen ein hochkarätiges Entwicklerpaket für gestandene Programmierer: Visual C++ 6.0, die drei »SAMs«-Bücher im PDF-Format, die Informationen aus dem »MSDN«, das »Genesis 3D«-SDK und als Sahnehäubchen das »Game Design«-Buch sind schlichtweg erstklassig. Ich hätte mir anstelle eines der »Visual C++«-Bücher von SAMs allerdings lieber eines für die generelle Windows-95-Programmierung gewünscht (das gibt`s von SAMs nämlich auch). Und ein nettes kleines Tutorial für das Genesis-SDK wäre auch nett. Aber vielleicht gibt`s das ja bald auf der Homepage des SDKs. Betrachtet man den Preis dieses Pakets, muss man eigentlich sofort zugreifen. Aber wie gesagt: nur für Programmierer!





Topaktuell präsentieren wir diesen Monat wieder die kommenden LAN-Partys. Mit von der Partie ist auch ein Interview mit zwei eingefleischten Profi-Spielern.

Zusammen mit PlanetLAN, der populärsten deutschen Webseite für Netzwerk-Spieler, servieren wir Ihnen wieder exklusiv die brandneue LAN-Karte.

Der entnehmen Sie, wann das nächste Fragfest in Ihrem Umkreis steigt. Auf



einen Blick sind auch die Teilnehmer-Anzahl und der Eintrittspreis ablesbar. Mit dem Erscheinen dieser Ausgabe startet unser Partner (**www.planetlan.de**) ein wöchentlich erscheinendes Web-Magazin.

Darkbreed-News



Seit neuestem ist die LAN-Card vom Darkbreed-Verein auch mit unserem schicken PC-Player-Logo erhältlich.

Bereits in der letzten Ausgabe stellten wir den Darkbreed-Verein vor, der mit seiner LAN-Card eine Innovation (reibungslose Anmeldung und Einlass bei LAN-Partys) in die LAN-Szene einführte. Seit kurzem ist die LAN-Card auch mit unserem PC-Player-Logo verfügbar. Zu bestellen gibt es die kostenlose Magnetkarte unter **www.darkbreed.net/lancard**. Derzeit grübeln die Darkbreed-Orgas noch über ihr nächstes großes Projekt. Fest steht, dass deren kommende Party **Darkbreed: Breaking Normality** heißen, größer als die bisherigen Projekte werden und auf keinen Fall in einer kalten Fabrikhalle stattfinden wird, hehe. Nebenbei stampfen die Jungs noch ein paar andere Projekte aus dem Boden, wie zum Beispiel die Spieler-Homepage **www.gamespy.de**.



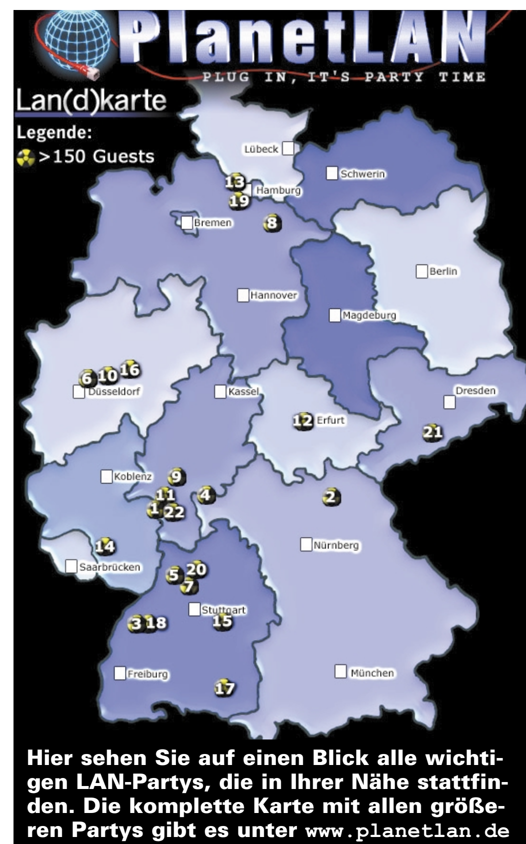
Die Gamespy.de-Seite entsteht unter den Fittichen des Darkbreed-Vereins.

Netzstatt

Hinter dem Begriff »Netzstatt« verbirgt sich eine besondere Art des Spielens im Netzwerk. Die Netzstatt-Betreiber richten in Städten Spieler-Treffs ein, haben sieben Tage die Woche offen und stellen zudem die gesamte Hardware. Schon des öfteren wurden die Endspiele der deutschen Meisterschaften (»Starcraft«, »Unreal Tournament«, »Opposing Force«, »Heroes of Might and Magic«, »Dungeon Keeper«) in den Lokalitäten der Netzstatt-Jungs ausgetragen. Weitere Informationen rund ums stressfreie Profi-Zocken gibt's unter **www.netzstatt.de**.



Netzstatt bedeutet: Spielen, ohne den Computer herumzuschleppen.



Hier sehen Sie auf einen Blick alle wichtigen LAN-Partys, die in Ihrer Nähe stattfinden. Die komplette Karte mit allen größeren Partys gibt es unter www.planetlan.de

Wichtige LAN-Party-Termine von März bis Mai 2000

Nr.:	Party	Datum	Ort	Gäste	Eintritt	URL
1	MMS-Lanparty	03. 03.	Mainz	200	25 Mark	www.mms-lanparty.de
2	]bAd[Attack	10.03.	Bayreuth	150	20 Mark	http://manoever.lanrules.de
3	Circus Infernus 01/2000	10.03.	Kehl-Auenheim	177	35 Mark	www.circus-infernus.de
4	High Voltage 2000	11. 03.	Meerholz	350	35 Mark	www.gaming-area.de
5	Gigahertz-Lan: Phase II	17.03.	bei Karlsruhe	250	35 Mark	www.gigahertz-lan.de
6	Empire1/2000 RPE-Netzwerksession	18.03.	Mühlheim-Styrum	150	20 Mark	www.rpenet.org/
7	Battlefield 2000	24.03.	bei Karlsruhe	500	29 Mark	www.battlefield2000.de
8	Lan-Inferno	24.03.	Lüneburg	300	30 Mark	www.lkh-clan.de
9	Braindead 1	25.03.	Bad Nauheim	150	15 Mark	http://ctc.planetlan.de
10	GSG Netzwerksession 2/00	25. 03.	Bochum	170	20 Mark	www.gsg-net.de
11	Circus Infernus 02/2000	31. 03.	Mainz-Finten	222	40 Mark	www.circus-infernus.de
12	Das große Beben 2	31.03.	Erfurt	640	40 Mark	http://beben.lanparty.de
13	LanViking III	08. 04.	Uetersen	300	30 Mark	www.lanviking.de
14	Spacematch 2K	14.04.	Bliesen	200	20 Mark	www.spacematch.de
15	Lanwars Episode 3	14. 04.	Kuchen	400	30 Mark	www.lanwars.lanparty.de
16	CNC 1/2K	14. 04.	Unna	250	29 Mark	http://cnc.lanparty.de
17	DefCon	12. 05.	Schmalegg bei Ravensburg	150	30 Mark	www.lanparty.ravensburg.de
18	Circus-Infernus 03/2000	12. 05.	Kehl-Auenheim	177	30 Mark	www.circus-infernus.de
19	Planet Insomnia 7	12.05.	Seevetal	404	39 Mark	www.planet-insomnia.de
20	Gigahertz-Lan: Phase III	12.05.	bei Karlsruhe	230	35 Mark	www.gigahertz-lan.de
21	Evolution	13. 05.	bei Fürth	200	19 Mark	http://evolution.purespace.de
22	Bullet Hail Network	13.05.	Riedstadt	200	25 Mark	www.netzwerknacht.de

Spielen wie die Profis

Üppige 80 000 Mark winken dem Gewinner bei der Cyberathlete Professional League Lan-Party in Dallas.



Macht doch endlich dieses sinnlose Spiel aus und tut was für Eure Ausbildung! Wie wollt Ihr denn sonst später mal Geld verdienen?

Benjamin (17 Jahre) und Ralf Reichert (25 Jahre) aus Oberhausen haben solche Standpauken wohl die längste Zeit von ihrer Mutter gehört. Wenn die beiden Brüder mit dem richtigen Bein aufgestanden sind, können sie nämlich an einem Wochenende gut und gerne über 80 000 Mark verdienen. Dafür brauchen sie keine Bank auszurauben oder im Lotto zu gewinnen. Sie gehen einfach nur ihrem Hobby nach, setzten sich an den Computer und zocken mit Gleichgesinnten auf diversen Netzwerk-Partys in aller Welt um Ruhm, Ehre und natürlich (Geld)Preise.

Zocker auf Reisen

Die nächste Station ihres Clans »Schröt Kommando« ist eine Lan-Party in den USA, zu der über 1200 Profi-Spieler aus Europa, Russland und natürlich auch Amerika erwartet werden. Auf der »Razor Cyberathlete Professional League Lan-Party« (**www.RazerCPL.com**) treten sie vom 13. bis 16. April in Dallas in einem viertägigen Turnier gegen die weltbesten Spieler an und rechnen sich trotzdem gute Chancen auf die Spitzenplätze aus. Dem Sieger winken 40 000 Dollar, also rund 80 000 Mark Preisgeld, der Zweite sahnt 40 000 DM ab und der Dritte kann mit immer noch 20 000 DM in der Tasche die Heimreise antreten. Selbst der 16. Platz wird mit 1000 Märkern belohnt. Mit einem Preisgeld von insgesamt 200 000 DM setzt die Party weltweit neue Maßstäbe.

Den 12-stündigen Flug nehmen die beiden Brüder gern in Kauf – schließlich wird er von ihrem Sponsor, dem Maushersteller Logitech bezahlt. Das Geld für High-End-Hardware können sich die Jungs zumindest für diesen Trip auch sparen – die PCs werden bis auf Maus und Tastatur komplett vom Veranstalter der Party gestellt.

Im Internet und im LAN spielt Benjamin unter dem Namen SK|Kane und sein Bruder als SK|Griff. Wer also einen der beiden trifft, sollte sich in Acht nehmen. Wer genug Mut hat, sich dem Kampf stellt und gewinnt, sollte dann ernsthaft über einen Berufswechsel nachdenken.

»Den 12-stündigen Flug bezahlt der Sponsor.«

Wer nicht gleich Tausende Kilometer reisen will, kann auch in Deutschland fündig werden. Dieses Jahr gibt es in der deutschen Netzwerk-Party-Szene zum ersten mal zwei LAN-Gaming-Ligen. Bei der »German Gamers League« (**www.ggl.de**) werden wie bei der »Razor CPL« ebenfalls die Computer gestellt. Als Hauptpreis winkt ein nagelneuer VW Beetle. Wer mit seinem eigenen PC in den Kampf gehen möchte, der ist bei der »German Players League« (**www.g-p-l.de**) richtig aufgehoben. **(Michael Wegner/jr)**



Die German Gamers League lockt professionelle Spieler mit schicken Preisen wie zum Beispiel einem VW-Beetle.

Interview mit zwei Profi-Spielern



Der Profi-Zocker Benjamin Reichert, wie er gerade per Editor an seiner Q3A-Konfiguration herumbastelt.

Als das Team von PlanetLAN (**www.PlanetLAN.de**) das »erfolgreichste Brüderpaar Europas« auf einer LAN-Party traf, ließ es sich nicht nehmen, den beiden ein paar Fragen an den Kopf zu werfen.

PlanetLAN: Benjamin, wann hast Du das erste Mal etwas auf einer LAN-Party gewonnen?

Benjamin: Das ist ungefähr eineinhalb Jahre her. Es war damals noch eine kleinere LAN-Party. Ich bekam eine Grafikkarte und war mächtig stolz.

PlanetLAN: Ralf, wie viel Preise hast Du bisher gewonnen und was war Dein größter Preis?

Ralf: An Preisen insgesamt nicht so viel, nur etwa 3000 Mark, allerdings sind ziemlich viele Reisen bezahlt worden, zweimal London, Newcastle, Istanbul, Dallas und nun bald wieder Dallas.

PlanetLAN Könnt Ihr Euch vorstellen, das mal hauptberuflich zu machen?

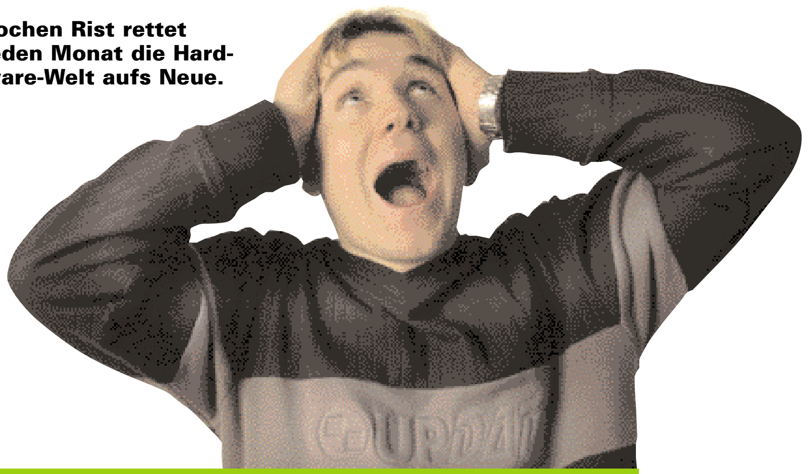
Benjamin: Vorstellen kann ich es mir sehr gut, da ich erwarte, dass alles demnächst auf einer richtig professionellen Basis laufen wird, und man – wie in Amerika heute schon – richtig Geld damit zu verdienen ist. Und aus seinem Hobby einen Beruf zu machen, davon träumt doch glaube ich jeder ...

PlanetLAN: Meint Ihr, jeder mit genug Training hat das Zeug zum großen Zocker?

Ralf: Es ist wie mit jeder Sportart eine Mischung aus Talent und Training. Wer also hart arbeitet, kann eine Menge erreichen, andersherum ohne Talent geht es auch nicht.

Jochen Rist rettet jeden Monat die Hardware-Welt aufs Neue.

Keine Panik!



Stolze drei Jahre ließ Microsoft seine Programmierer für das neue Vorzeige-Betriebssystem in die Tasten hauen. Jetzt ist Windows 2000 Professional fertig. Aber ist es auch das richtige Betriebssystem für Sie?

Eines vorneweg: Windows 2000, der Nachfolger zum 32-Bit-Netzwerk-Betriebssystem Windows NT4, ist nicht für den gewöhnlichen PC-Spieler, sondern vielmehr für professionelle Anwender gedacht.

Der offizielle Erbschleicher zum Consumer-Betriebssystem Windows 98 SE wird hingegen das noch in der Beta-Phase befindliche Windows ME (Millennium Edition) werden, das immer noch auf DOS-Altlasten aufbaut. Mit Windows 2000 Professional versucht Microsoft die Vorteile von Windows 98 SE und Windows NT 4 zu vereinen. Und das sieht man dem Desktop nach der Installation auf Anhieb an.

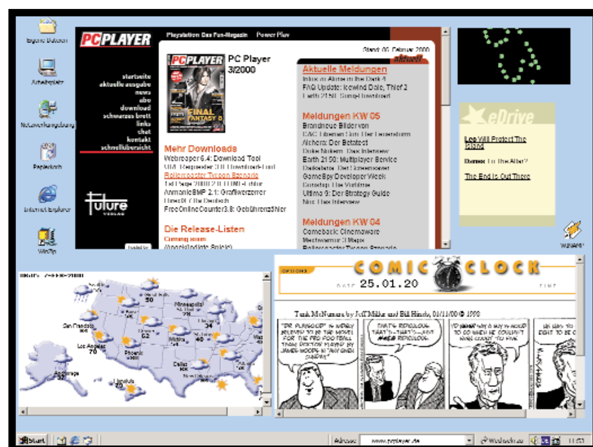
Desktop im bekannten Gewand

Auf der neuen Startoberfläche finden sich Windows-95/98- und NT-4.0-User sofort zurecht. Auch in Win2000 sitzt unten links der Start-Button mit direktem Zugriff auf die Unterordner Programme, Dokumente, Einstellungen, Suche, Hilfe, Start und Beenden. Ein Klick auf die Ordner lässt nun keine Fenster mehr aufklappen, sondern sanft einblenden. Das optische Kunststück nennt sich **Alpha Blending** und ist bei schwächeren Systemen, oder zur Geschwindigkeits-Optimierung auf schnelleren Computern netterweise über die Task-Leiste abschaltbar. Im Zubehör-Ordner befinden sich nun vier Spiele (»Freecell«, »Minesweeper«, ein neuer Flipper namens »3D-Pinball« und das altbekannte »Solitär«), ein Defragmentierungsprogramm, eine Backup-Funktion und weitere Programme zur Datenträgerbereinigung (entfernt unnütze Dateien), Systeminformation und Taskplanung. Im Unterhaltungsmedien-Ordner versammelt sich der Audiorecorder nebst CD-Player, Lautstärkeregelung und der Media Player in der Version 6.4.09.1109. Natürlich dürfen die Standard-Helferlein wie der Rechner, Windows-Explorer, Paint, Wordpad (versteht Word-Dokumente) und Imaging nicht fehlen. Ebenfalls mit dabei sind der Internet Explorer 5.0 und Outlook Express 5.0. Der Internet-Explorer ist wie bei Windows 98 vollständig mit dem Betriebssystem verschmolzen. Die Taskleiste ist so konfigurierbar, dass dort ein Adressfeld auftaucht, in das Sie die gewünschte Internet-Adresse eingeben. Danach startet der Explorer und springt auf die entsprechende Seite. Der von Windows 98 bekannte Active-Desktop gestattet es, dass Sie eine bestimmte Homepage oder spezielle Internet-Angebote (wie zum Beispiel den aktuellen Wetterbericht) fest mit dem Hintergrund verankern.

Auch im Windows-Explorer hat sich einiges getan – so können Sie nun auswählen, mit welchem Programm Sie gern eine markierte Datei öffnen möchten. Haben Sie beispielsweise die Bildbetrachter ACDSee und Paintshop Pro installiert, entscheiden Sie im Kontextmenü, welches der beiden Programme die Datei öffnen soll. Sämtliche Medien-Dateien – von .wav



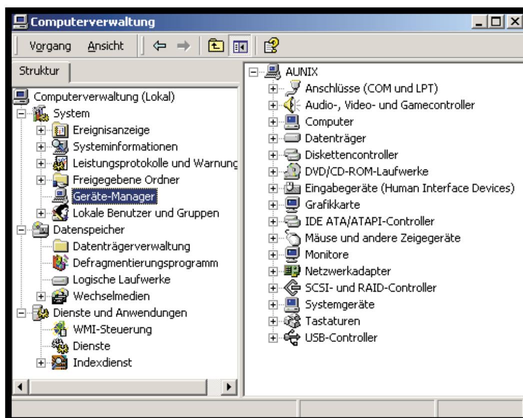
Wahlweise installieren Sie Windows 2000 als alleiniges Betriebssystem oder in friedlicher Koexistenz neben anderen.



Auf den ersten Blick erscheint Windows 2000 wie eine Windows-98-Installation. Hinter der nun astreinen 32-Bit Kulisse hat sich jedoch einiges getan.

Windows 2000 Professional: Mini-Info

- **Preis:** Circa 800 Mark (Vollversion), circa 470 Mark (OEM-Version)
- **Anzahl der unterstützten Prozessoren:** 2
- **Unterstützung für:** USB, FireWire (IEEE 1394), PCMCIA, ACPI, ISDN
- **Unterstützte Dateisysteme:** NTFS (5), FAT 32, FAT 16



Im neu hinzugekommenen Computerverwaltungs-Programm lässt sich auch der Geräte-Manager abrufen.



Ein Auswahlfenster bei der Installation von Treibern ohne Microsoft-Signatur warnt Sie ab sofort vor möglichen Hardware-Konflikten.

bis .mp3 – sind übrigens direkt aus dem Explorer bedienbar. Eine Leiste mit den wichtigsten Funktionen wie Wiedergabe, Stopp, Vor- und Zurückspulen zeigt ein fest verankerter Medien-Player-Bereich an.

Unter der Haube

Soviel zum ersten Erscheinungsbild von Windows 2000 Professional. Doch natürlich steckt noch ein gigantischer Haufen mehr hinter dem 29 Millionen Zeilen dicken Programm-Code.

Volle DirectX-Unterstützung

Bestandteil von Windows 2000 ist die aktuelle DirectX-Version 7.0. Damit ist die Zusammenarbeit des Betriebssystems mit neuester Grafikkarten-Hardware und Multimedia-Applikationen gewährleistet. Als Multimedia-Betriebssystem muss Windows 2000 natürlich auch in der Lage sein, die Funktionen von ActiveX, Direct Media und dem Internet Explorer unter einen Hut zu bringen, um beispielsweise Video- und Audio-Streams über das Internet darzustellen. Eigentlich war letztere Fähigkeit auch der Hauptgrund, DirectX 7.0 in Windows 2000 aufzunehmen – dass Spieler davon profitieren, ist eher als Glücksfall zu betrachten. Dank DirectX 7.0 eröffnet sich den bisherigen Windows NT-Fans nun das gesamte Spektrum an Windows-9x-only-Titeln. Aber Vorsicht: Da Windows 2000 strenge Richtlinien einhält, die ein Überschreiben oder die Manipulation von Systemdateien verhindert, bekommen manche Spiele ein Problem.

Plug and Play, USB und FireWire-Support

Auch hier wird es anfangs wohl »Plug and Pray« heißen, doch dank der 7000 mitgelieferten Treiber dürften in Zusammenarbeit mit älterer Hardware keine allzu großen Hürden auftauchen. Während sich Win98-User mit USB-Mäusen, Scannern und Joysticks eindeckten, guckten NT4-Anwender neidisch in die Röhre, da USB dort ein Fremdwort mit drei Buchstaben blieb. Dank Windows 2000 ist nun auch in der reinen 32-Bit-Umgebung der Anschluss von modernen USB-Zip-Laufwerken und Fire-Wire-DV-Kameras möglich.

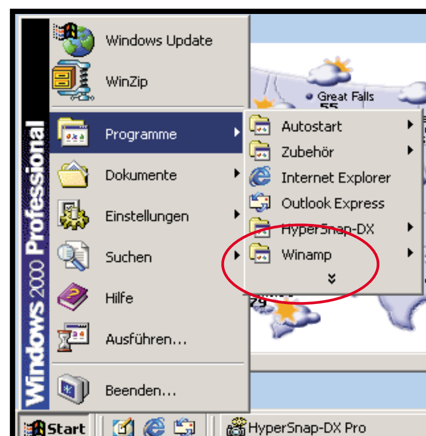
»Die Integration von DirectX 7.0 ist ein Glücksfall.«

Multiprozessor-Unterstützung

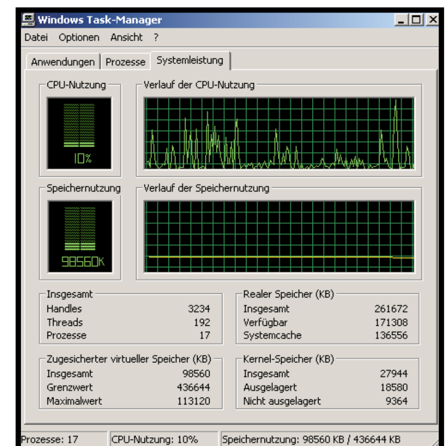
Windows 2000 ermöglicht es, zwei Prozessoren an den Tasks arbeiten zu lassen. Aber außer 3D-Titeln mit der Q3-Engine gibt es kein Spiel, das daraus einen Nutzen zieht. Doch selbst Q3 läuft damit nur marginal (circa drei Prozent) schneller. Es wird zwar ein paar optimierte Spiele dafür geben, doch der große Run der Programmierer wird wohl ausbleiben, zumal Windows 2000 nicht gerade zu den günstigsten Betriebssystemen zählt.

Neue Treibersignatur und -Verifikation

Ab sofort müssen die Hardware-Hersteller ihre Treiber zuerst an Microsoft schicken. Dort durchlaufen sie intensive Tests, damit schließlich eine einwandfreie Zusammenarbeit mit dem Betriebssystem gewährleistet ist. Nach erfolgreichem Hürdenlauf in den Microsoft-Labors bekommt der jeweilige Treiber ein Zertifikat. Treiber, die ohne Zertifikat daherkommen, werden während der Installation als solche entlarvt – der Anwender wird benachrichtigt, dass er einen eventuell instabilen Treiber auf sein System loslässt.



Zur leichteren Navigation werden selten gestartete Programme versteckt und erst auf Wunsch eingeblendet.



Der Windows-Taskmanager stellt bei Bedarf die CPU-Auslastung und den Verlauf der Speichernutzung dar.

Schutz der Betriebssystem-Dateien

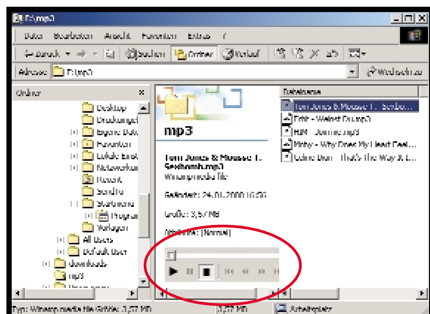
Wer früher bei ausgeschaltetem Papierkorb aus Versehen einen Windows-Ordner löschte, der hatte einfach Pech. Windows

Spielekompatibilität von Windows 2000

Spieltitel	spielbar	deinstalierbar
Age or Empires 2	Ja	Ja
Baldur's Gate	Ja	Ja
Civilization: Call to Power	Ja	Ja
Driver	Ja	Ja
Earth 2150	Ja	Ja
Falcon 4.0	Ja	Ja
Freespace 2	Ja	Ja
Gabriel Knight 3	Ja	Ja
Half-Life (deutsch)	Nein	Nein
Heroes of M&M 3	Ja	Ja
Homeworld	Ja	Ja
Indiana Jones 5	Ja	Ja
Jagged Alliance 2	Ja	Nein
Mech Warrior 3	Nein	Ja
Need for Speed 4	Nein	Nein
Panzer Elite	Nein	Ja
Panzer General 4	Ja	Ja
Pharao	Ja (ohne Sound)	Ja
Planescape: Torment	Ja	Ja
Q3	Ja	Ja
Rally Championship	Ja	Ja
SWAT 3	Ja	Ja
System Shock 2	Nein	Nein
Unreal Tournament	Ja (nur OpenGL)	Ja

2000 verhindert nun, dass Sie wichtige Dateien, die das Betriebssystem benötigt, einfach so ins Daten-Nirwana schicken. Wenn Sie auf den WinNT-Ordner klicken, dann bleiben die Dateien darin versteckt – selbst wenn in den Ordner-Optionen »Alle Dateien anzeigen« aktiviert wurde.

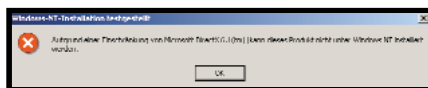
Besseres Power-Management
Dank verbessertem Power-Management ist es nun möglich, den Computer in einen so genannten »Hibernate-Modus« zu versetzen. Hier wird der wichtigste Inhalt des Arbeitsspeichers auf die Festplatte geschrieben. Beim erneuten Hochfahren des PCs benötigt dieser nicht mehr ein paar Minuten, bis Sie wieder spielen oder arbeiten können, sondern lediglich ein paar Sekunden.



MP3-Dateien sind auch direkt über den Explorer abspielbar, so dass kein separater MP3-Player mehr notwendig ist.



Need for Speed 4 erkannte keine Windows-9x-Version und verweigerte stur die Installation unter Windows 2000 Professional.



Auch System Shock 2 gehört zu den Spielen, die ein angebliches Windows NT erkennen und die Installation von vorneherein verweigern.

Installation

Selten fiel uns die Installation eines neuen Betriebssystems so leicht. Ein einfacher Assistent schleust den Anwender durch die wichtigsten Einstellungen und lässt Sie jederzeit einen Schritt zurückgehen. Sollte Windows 2000 tatsächlich ein Hardware-Objekt in Ihrem Rechner unerkannt lassen, so bietet die Schaltfläche »Problembehebung« ein Frage- und Antwortspiel, das schließlich zur Erkennung des Geräts führt. Windows 2000 stellt automatisch vorhandene Betriebssysteme fest und installiert sich mit einem **Bootmanager** in den Bootsektor und anschließend auf eine Partition Ihrer Wahl. Unser Testrechner lief mit Windows 98 SE. Bei der Installation von Win2000 konnten wir auswählen, ob die Einstellungen von Win98 übernommen werden sollen und das Betriebssystem damit überschrieben wird – oder ob Win2000 neben Win98 auf der Festplatte koexistieren darf. Nachdem wir uns für die letzte Methode entschieden hatten, konnten wir anschließend aus dem neu entstandenen Boot-Menü zwischen Windows 2000 Professional und Windows 98 wählen. Windows 2000 wurde auf einer eigens eingerichteten NTFS-Partition abgelegt, während die restlichen Partitionen noch mit FAT-32 werkelten.

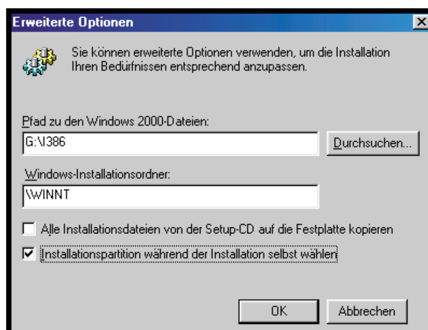
»Q3 lief unter Win2000 langsamer.«

Win 2000 Professional: System-Anforderungen

Hardware	Minimum	Empfohlen
Prozessor	Pentium 133 MHz	Athlon oder Pentium III 500 MHz
Arbeitsspeicher	64 MByte RAM	256 MByte RAM (maximal 4 GByte)
Festplatte	2 GByte (650 MByte für Win2000)	20 GByte (650 MByte für Win2000)

Spiele-Kompatibilität

Im Prinzip funktionieren alle Windows-95/98- und NT4-Spiele dank DirectX 7.0 auch unter Windows 2000. Zu DOS-Spielen bleibt Win2000 bewusst inkompatibel, da jene Spiele oft den direkten Zugriff auf die Hardware fordern und das Betriebssystem dementsprechend ignorierend reagiert. Wir testeten die Profi-Software und förderten einige Probleme mit beliebten Spielen zu Tage. »Need for Speed 4« ließ sich zum Beispiel gar nicht erst installieren. »System Shock 2« erkannte ein angebliches Windows NT und verweigerte trotzig seine Installation. »Half-Life« (deutsch) konnten wir zwar installieren, doch der Spielstart brach jedes Mal mit einer Fehlermeldung ab. Ebenso konnten wir es nicht mehr vollständig deinstallieren.



Während der Installation legen Sie die gewünschte Festplattenpartition und das Installationsverzeichnis fest.

Q3-Benchmark: Windows 2000 versus 98 SE

Windows	2000	98
HQ 800x600	60.1	66.9
HQ 1024x768	49.3	58.1
HQ 1152x864	40.4	47.3
HQ 1280x1024	31.7	35.8
HQ 1600x1200	21.9	22.8
Normal 640x480	62.2	68.0
Fast 512x384	63.1	68.4
Fastest 512x384	72.2	62.9

Benchmark-Schlagabtausch

Wir verglichen die Leistung von Win2000 mit der von 98 unter dem Spiel Q3 (V1.15c). Als Test-System diente ein Pentium III/500 MHz mit 128 MByte RAM, ASUS P2B-F Mainboard und der Grafikkarte Elsa Erazor X². Wir verwendeten jeweils die aktuellen Treiber für beide BS, wobei die Treiber der Erazor X² unter Win2000 noch nicht von Microsoft zertifiziert waren. Es zeigte sich, dass Q3 unter Win98 eindeutig schneller lief. Das lag an den unausgereiften Win2000-Treibern, die sich noch in einem Beta-Stadium befanden. Sind sie erst einmal optimiert und zertifiziert, dürfte Windows 2000 den verlorenen Boden zurückerobern. **(jr)**

Fazit

Zwar ist es ein beeindruckender Fakt, zwei Prozessoren für ein Spiel schuften zu lassen – doch außer dem neuesten Spiel von iD-Software zieht kein weiteres daraus einen Nutzen. Und selbst in jenem Spiel liegt der Leistungsgewinn bei circa einem bis drei Prozent. Windows 2000 ist eindeutig ein Betriebssystem für High-End-Anwender, die manchmal versehentlich ein Spiel starten. Wäre Windows 2000 so »günstig« wie Windows 98 würden wir an dieser Stelle eine eingeschränkte Empfehlung aussprechen – doch allein wegen des saftigen Preises raten wir Ihnen von der Anschaffung ab, da Spiele auch in Zukunft für das weit verbreitete Windows 98 konzipiert werden. Der zusätzliche DirectX-7.0-Support ist ein nettes Bonbon, auf das anwendungsgeplagte NT4-User und innovationsverwöhnte Spieler gewartet haben – doch allzu viele der bis dato erschienenen Spiele benötigen dringend Patches, die eine Funktion unter Windows 2000 erlauben. Ein weiterer Grund, der Windows 2000 vorerst für Spieler uninteressant bleiben lässt.

Kurztests

Diamond Viper II



Schon vor drei Monaten warf **S3/Diamond** seine Viper II in den Handel. Doch vorerst sollte die Platine den Spielern jenseits des großen Teichs vorbehalten sein. Das hatte auch einen triftigen Grund: Waren die Treiber doch alles andere als ausgereift – selbst heute hat es Diamond noch nicht fertig gebracht, eine **Transform&Lighting**-Unterstützung aus den Treibern zu ringen. Jetzt macht die Karte auch den deutschen Markt unsicher und präsentiert sich mit folgender Ausstattung: **Savage 2000-Chip** (125 MHz), 32 MByte SDRAM (155 MHz), 350 MHz RAMDAC, TV-Ausgang (S-Video und Composite).

Weitere Eigenschaften sind die hausgemachte und **S3TC** getaufte Texturkompression neben einer 2x-Pixel und 2x-Textur-Pipeline. Zum Vergleich: Eine GeForce 256 arbeitet mit einer 4x-Pixel und 1x-Textur-Pipeline. Sie jagt mit jenen Spezifikationen 480 Millionen Pixel und 480 Millionen Texel pro Sekunde durch ihre Leitungen, wobei die Viper II 250 Millionen Pixel und dank der zweifachen Textur-Pipeline stolze 500 Millionen Texel pro Sekunde schafft. Aber nur wenige Spiele unterstützen die Mehrfach-Texturierung, wodurch sich die 500 MTexel nicht sonderlich bemerkbar machen. Wichtiger wäre ein höherer MPixel-Wert, denn mit 250 MPixel ist die Diamond recht knapp ausgestattet. In unseren Direct3D-Benchmarks schlug sich die Viper II so gut wie eine TNT2-Ultra-Grafikkarte, während sie im Q3A-Benchmark unter »NORMAL«, 10 Prozent langsamer und unter »HIGH QUALITY« der GeForce (SD-RAM) um circa drei Frames überlegen war. Die Viper II ist dank hardwareseitiger DVD-Beschleunigung in der Lage, DVDs ohne MPEG-Karte (mit dem Zoran-Player) wiederzugeben.

Fazit

Seit dem Savage 3D-Chip (erschienen 1998) hoffen wir auf ein Silizium von S3, welches es mit aktuellen Kontrahenten aufnehmen kann. Der Nachfolger Savage 4 (erschien 1999) war anfangs ebenfalls als High-End-Chip angepriesen – nach seiner Veröffentlichung wurde er mit den ersten veröffentlichten Benchmarks schnell auf die hinteren Plätze verwiesen. Auch der neueste Savage 2000 auf der Viper II ist nicht in der Lage, den derzeit schnellsten Grafikkarten (GeForce 256-DDR) Paroli zu bieten. In der Leistung ist die Viper II etwa zwischen einer TNT2-Ultra und einer GeForce 256 (SD-RAM) anzusiedeln. Aber allzu sehr sollte man das S3 nicht ankreiden, zumal der Preis nicht in solch astronomischen Höhen herumgeistert. Warten wir also weiterhin auf Treiber, die Transform&Lighting voll unterstützen und einen leichten Preisrutsch – dann dürfte die Viper II eine attraktive Alternative zu GeForce-Karten mit SD-RAM darstellen. **(jr)**

PC PLAYER WERTUNG
DIAMOND VIPER II
ca. 400 Mark ■ Grafikkarte

Pro:
- Optimierte Q3A-Leistung
- S3-Texturkompression

Contra:
- Unausgereifte Treiber
- Nicht der erwartete Überflieger

GESAMTURTEIL 84

Microsoft IntelliMouse Hover



Bei Microsoft greifen die Produktdesigner wohl demnächst nach den Sternen. Als ob die hypersensitive IntelliMouse Explorer mit der digitalen Kamera noch nicht gut genug wäre, schieben die Jungs aus Redmond bereits jetzt einen Nachfolger hinterher: Die IntelliMouse **Hover**. Man kann es wohl nicht dulden, wenn Hersteller wie Kärna mit genaueren Mäusen herumtanzen (Razor Boomslang 2000). Und so kommt es, dass eine im Hardware-Bereich bis dato gänzlich unbekannte Technologie aus geheimen Entwickler-Akten ans Tageslicht kommt. Vorhang auf für die Luftkissen-Unterseite, welche die Maus 0,12 Millimeter über der Unterlage schweben lässt. Dank des integrierten Antigrav-Sensors (bestehend aus Titanium-Elementen – deshalb der hohe Preis) erreicht die Hover-Maus eine Genauigkeit von 8000 dpi (Boomslang: 2000 dpi).

Fazit

Kaum zu glauben. Microsoft konzentrierte sich auf die Profi-Spieler und lief mit seiner Hover der Razor Boomslang glatt den Rang ab. In Ego-Shootern klebt das Fadenkreuz nur so am Gegner – unser Shooter-Redaktions-Ass zockte damit gegen einige der besten Clan-Leute weltweit und machte sie alle platt. Genauso muss Profi-Hardware aussehen. Einzig der mitgelieferte Diesel-Generator könnte etwas leiser rattern. **(jr)**

PC PLAYER WERTUNG
MICROSOFT INTELLIMOUSE HOVER
ca. 360 Mark ■ Profi-Maus

Pro:
- Konkurrenzlose Technologie
- Gewinnt jedes Deathmatch

Contra:
- Diesel-Generator nervt
- Ansteigende Diesel-Preise

GESAMTURTEIL 91

Technik Treff



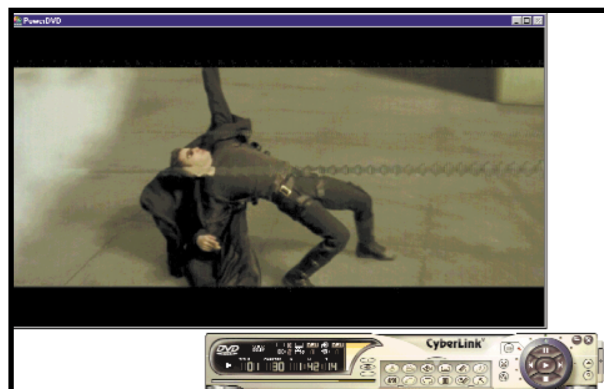
Hardware-Experte Henrik Fisch beantwortet Ihre Technik-Fragen.

Sie fragen, wir antworten: Tipps & Tricks rund um den PC.

Shareware DVD-Player

Ich wollte fragen, ob es im Internet einen Shareware DVD-Videoplayer gibt. Wenn ja, verratet mir doch bitte die Adresse, wo man das Programm runterladen kann. Ich bedanke mich für Eure Mühe. (Thomas Becker)

Eine gute Anlaufstelle zum Thema MPEG und DVD ist »www.mpeg.org«. Dort findet man alles rund um das Thema MPEG, DVD, Herstellerlisten, Source-Codes für MPEG-Software (für denjenigen, der so etwas Mal selber programmieren will) und auch Freeware-Player. Allerdings kennen wir bisher keinen vernünftigen, frei verfügbaren Player zum Thema MPEG-2 oder DVD. Da wird man wohl auf eine käuflich erhältliche Software ausweichen müssen.
Der »DVD-Player« von Xing machte einen ausgezeichneten Eindruck, allerdings ist er von der Web-Site www.xingtech.com verschwunden und man findet dort auch kein Sterbenswörtchen mehr über das Produkt (außer im Forum). Auch bei einigen von uns besuchten Web-Shops erhaschten wir nur noch den Hinweis, dass das Produkt nicht mehr verfügbar wäre. Wir vermuten eventuell, dass Xing die Konsequenzen gezogen hat, weil mittels dieses Players das DVD-Decoder-Tool »DeCSS« programmiert werden konnte. Schade! Ein weiterer interessanter Software-Player ist »PowerDVD« von CyberLink (`www.cyberlink.com`). Auf der Web-Site gibt es auch eine frei erhältliche, allerdings abgespeckte Version zum ausprobieren.



Der »PowerDVD«-Player von Cyberlink grabbt sogar Bildschirm-Fotos aus dem Video (hier »Matrix«).

AMD auf alten Boards

Ich besitze einen alten Pentium/166-Prozessor auf einem Asus-P55T2P4-Motherboard. Auf dem Board sind 512 KByte Cache und 64 MByte Arbeitsspeicher. Die geringste Prozessorspannung, die sich einstellen lässt, beträgt 2,5V. Jetzt habe ich in einer Zeitschrift gelesen, dass sowohl der AMD K6-2, als auch der K6-3 zumindest in der 400 MHz-Version auf alten Socket-7-Boards laufen, da sie den Multiplikator von zweifach einfach als sechsfach interpretieren. Die genannten Prozessoren benötigen aber eine Core-Spannung von 2,2, beziehungsweise 2,4 Volt. Kann ich die Prozessoren trotzdem auf dem Board laufen lassen oder gibt es noch andere Möglichkeiten die Core-Spannung runterzudrehen? (Robert)

Richtig: Da das T2P4-Board von Asus die neuen Prozessoren schlichtweg nicht kennt, stellt man es auf zweifachen Takt und der 400-MHz-AMD-Prozessor interpretiert das als sechsfachen Takt. Bei 66-MHz-Bustakt bekommt man dadurch 396 MHz am Prozessor, was noch innerhalb der 400 MHz liegt. Der Multiplikator ist hier also nicht das Problem, wohl aber die Prozessorspannung. Der 400er darf nur mit einer Spannung von 2,2 Volt gefüttert werden. Da sind die vom Motherboard gelieferten 2,5 Volt definitiv zu viel. Anders beim K6-3/400, der 2,4 Volt haben will. Laut Datenblatt passen da gerade auch eben noch 2,5 Volt, dann sollte man den Chip aber gut kühlen (Lüfter sowieso obendrauf, und in der Nähe des Netzteils unterbringen).

Allerdings gibt es noch ein anderes Problem: nämlich der Strom, der durch den Prozessor fegt. Der ist nämlich wesentlich höher als bei einem Pentium/166 und den kann das T2P4-Board vermutlich schlichtweg nicht liefern. Wir würden deswegen auf jeden Fall zu einem neuen Motherboard raten.

Inzwischen gibt es übrigens auch K6-2-Prozessoren mit 450, 475, 500 und 533 MHz. Die Tabelle gibt Auskunft über die benötigten Prozessor-Spannungen der K6-2- und K6-3-Prozessoren.

AMD-Prozessorspannungen

Prozessor	Spannung	Proz.-Bustakt	Multiplikator
AMD K6-2/400	2,2 Volt	100 MHz	4x
AMD K6-3/400	2,4 Volt	100 MHz	4x
AMD K6-2/450	2,4 Volt	100 MHz	4,5x
AMD K6-3/450	2,4 Volt	100 MHz	4,5x
AMD K6-2/475	2,4 Volt	95 MHz	5x
AMD K6-2/500	2,2 Volt	100 MHz	5x
AMD K6-2/533	2,2 Volt	97 MHz	5,5x

Lahmes Modem

In der Ausgabe 1/2000 hatte Sebastian Klaar geschrieben, dass sein Modem zu langsam ist. Dazu habe ich folgenden Tipp: Dieses Problem hatte ich auch, aber es lag nicht an einer schlechten Verbindung oder am Provider. Die Konfiguration des Modems in der Registry von Windows war schuld. Die beim Installieren der Modem-Treiber eingetragenen Init-Strings sind meiner Erfahrung nach meistens viel zu lang, und verursachen eine »langsame« Verbindung. Die Standardeinstellungen der

WINDOWS-98-UPDATE

Ich habe Windows 3.11 und darauf Windows 95A als Update-Version installiert. Kann ich darüber auch noch Windows 98 als Update installieren? Oder sollte ich auf Windows 2000 warten? (Ulrich Dröge)

Das Update von Windows 98 lässt sich problemlos über ein Windows 95 installieren. Wir empfehlen allerdings vorher eine komplette Neuinstallation des Systems, damit nicht eventuell alter Treiber- und DLL-Müll übernommen wird. Zu WIndows 2000 raten wir im Moment noch nicht. Unser Hardware-Mann Jochen Rist hat in dieser Ausgabe (siehe Seite 188) zu dem Thema einige interessante Feststellungen gemacht.

meisten Modems sind bereits optimal, und brauchen keinen extra Init-String. Ein Reset (AT&F) reichte bei mir zum Beispiel vollkommen aus. Man erhält damit eine mit Kompression 11 5000 bps schnelle Verbindung. Um das zu erreichen ändert man in der Registry folgende Einträge:
HKEY_LOCAL_MACHINE\System\CurrentControlSet\Services\Class\Modem\0000\Init
Schlüssel 2 in »AT&F« und unter HKEY_LOCAL_MACHINE\System\CurrentControlSet\Services\Class\Modem\0000\Settings\Init
muss auch der Schlüssel 1 in »AT&F« geändert werden.
(unbekannter Absender)

Wir bedanken uns für diesen Tipp, geben aber zu bedenken, dass Fummeleien an der falschen Stelle in der Registry von Windows sehr fatale Folgen haben kann – Windows läuft dann unter Umständen schlichtweg nicht mehr. Also bitte Vorsicht und lieber dreimal nachkontrollieren, bevor man auf »o.k.« klickt.

Kein Umtausch

Ich besitze zwei Asus-V3000-Grafikkarten, die beide defekt sind. Ich schickte eine an den Händler zurück von dem ich die Karte erstand. Dieser wollte die Karte nicht annehmen, da die gesetzliche Gewährleistung von einem halben Jahr abgelaufen ist. Die Karte kam mit einem Hinweis zurück an mich, dass ich diese doch direkt an Asus schicken soll. Zur Entlastung des Händlers frei Haus. Gesagt, getan, ich schickte die beiden defekten Karten also direkt an Asus in Ratingen. Die Karten kamen prompt von dort zurück. Annahme verweigert ohne Kommentar: Ich bin sehr verärgert! Wo ist jetzt bitte schön die 36 monatige Garantie mit der geworben wird und die Sie bei jedem Asus-Produkt in Ihrer Zeitung erwähnen? (Tobias Kahle)

Das Problem ist, dass Asus wohl 36 Monate Garantie leistet, der Händler diese aber im Falle einer Garantie an Asus weiterleiten muss. Vielleicht handelt es sich hier auch nur um ein Missverständnis und der zuständige Händler hat vielleicht nicht mehr daran gedacht, dass Asus mehr Garantie gibt. Auf jeden Fall hilft hier wohl noch einmal ein klärendes Telefongespräch. Außerdem kann ein Anruf bei der Asus-Hotline für Grafikkarten in Deutschland (02102-95990) mit einem dezenten Hinweis auf die 36 Monate Garantie auch nicht schaden.

GeForce lahmt

Ich habe mir vor circa einem Monat eine »GeForce«-Karte von Guillemot gekauft, die ich trotz verzweifelter Versuche nicht zum Laufen gebracht habe. Also habe ich sie eingeschickt und mir wurde sogar bestätigt, dass sie defekt war. Mit dem Ersatz habe ich dasselbe Problem. Nun wollte ich Sie um Rat bitten: Ist es möglich, dass mein Mainboard die Karte nicht mit genügend Strom versorgen kann? (per E-Mail)



Moderne Grafikkarten mit dem »GeForce 256«-Chip von Nvidia benötigen eventuell so viel Strom, dass der ganze PC nicht mehr stabil läuft.

Das kann sogar sehr gut sein, was die Karte dann allerdings nicht beschädigen würde. Leider waren die Motherboard-Hersteller vor ein bis zwei Jahren noch nicht darauf vorbereitet, dass moderne Grafikkarten fast so viel Leistung wie ein Prozessor verbraten. Deshalb waren weder die AGP-Slots noch die Stromversorgungen darauf ausgerichtet. Hier hilft nur der Tausch gegen eines der neuesten Motherboards.

Temporäres Laufwerk

Wie ändere ich das temporäre Windows-Verzeichnis auf ein anderes Laufwerk? (per E-Mail)

Hier ist Handarbeit in der AUTOEXEC.BAT gefragt. Die finden Sie im obersten Verzeichnis der C-Festplatte. Schnappen Sie sich den »Editor« und öffnen Sie diese Datei. Dann suchen Sie nach einer Zeile die folgendermaßen aussieht:
SET TMP=C:\WINDOWS\TMP

Ändern Sie diese auf ein vorhandenes Verzeichnis einer anderen Festplatte und fertig ist die Laube. Wenn diese Zeile nicht existiert, tragen Sie einfach am Schluss der Datei ein. Kopieren Sie diese Zeile und tragen Sie sie ein zweites Mal ein, nur dass Sie bei der zweiten Zeile das »TMP« nun mit »E«, also als »TEMP« schreiben. Als Beispiel nehmen wir einmal an, dass Sie das TEMP-Verzeichnis von Windows auf Laufwerk D haben wollen:
SET TMP=D:\TEMP
SET TEMP=D:\TEMP

Danach speichern Sie die Datei, schließen den »Editor« und starten Windows erneut. Allerdings machen wir darauf aufmerksam, dass einige schlecht programmierte Programme sich nicht um diese Einstellungen scheren und das TEMP-Verzeichnis grundsätzlich auf C vermuten. Da hilft dann im Falle einer Fehlermeldung nur eins: Platz schaf-

So erreichen Sie uns

Brennt Ihnen eine Frage zu den Mysterien der PC-Technik auf der Zunge? Versiegt die Spiele-Lust im Hardware-Frust?
Schreiben Sie uns; wir versuchen Ihre Fragen in der nächsten Ausgabe unterzubringen.

Unsere Adresse:
Future Verlag GmbH
Redaktion PC Player
Stichwort: »Technik Treff«
Rosenheimer Str. 145h
81671 München

oder per E-Mail an
techniktreff@pcplayer.de

Wir bitten um Verständnis, dass wir aus Zeitgründen keine individuellen Ratschläge erteilen können. Bitte schicken Sie also weder Rückporto noch frankierte Umschläge. Außerdem ganz wichtig: Bitte, bitte fügen Sie der E-Mail Ihren vollen Namen hinzu.

Technikhotline für PC Player,
Mo-So 7-24 Uhr (0190) 882 – 419 – 43 (3,63 Mark/Minute)

STEFFIS MAILBOX



Hallo zusammen – wir freuen uns, etwas von Ihnen zu hören. Also ran an die Tastatur oder den Stift und einen Brief mit Kommentaren, Lob oder Tadel zur aktuellen Ausgabe und der Spieleszene im Allgemeinen geschrieben.

Unsere Mail-Adresse:
mailbox@pcplayer.de
per Post:
Future Verlag GmbH,
PC Player, Steffis Mailbox,
Rosenheimer Str. 145h, 81671 München.

Tim, bleib bei uns!

Wie so oft im Leben liegen auch Freud und Leid von Computerspielern nahe beieinander. Heute war wieder so ein Tag. Da erfährt ein alter Adventure-Haudegen wie ich, dem so gar kein 3D-Echtzeit-Strategie-Action-RPG auf die Festplatte kommen will, innerhalb von wenigen Stunden, dass LucasArts an »Monkey Island 4« bastelt und Tim Schaefer LucasArts verlässt. Wie soll das denn gehen? Wie bitte schön soll ich mich denn jetzt fühlen? Wer denkt an mein seelisches Gleichgewicht? Wo hängen die Unterschriftenlisten aus, bei denen ich dafür votieren kann, dass a) Tim Schaefer wenigstens noch beim Story-Board von Monkey Island 4 Hand anlegt und b) das Spiel bloß nicht so ein albernes 3D-Action-Rumhüpf-WoissennurderSchlüsselfürden-LevelAusgang-Spiel im uniformierten 3D-Grafikkarten-Einheitslook wird? Ansonsten hat LucasArts bei mir nämlich nach dem mäßigen »Indiana Jones und der Turm von Babel« und dem wohl von der Putzfrau programmierten »Episode 1: Die dunkle Bedrohung« ein für allemal verspielt.
(Carsten Born)

Ihren Brief würden wir komplett unterschreiben. Bis auf einen Punkt: Indys Abenteuer in 3D machen Spaß. Ehrlich. Allerdings, und das ist in der Spielewelt höchst selten: Sie müssen schon ein paar Level weit spielen. Optisch gewinnt Indy wahrlich keinen Blumentopf.


Guybrush in 3D: Sieht so ein eventuelles Monkey Island 4 aus?

Sprachstörungen

Auf meine Anfrage teilte mir Microprose Deutschland mit, »Mech Commander Gold« werde es nicht in deutsch geben, da sich die Lokalisierung nicht lohne. Fein. Mein Hinweis, man könne doch das englische Programm mit dem deutschen Originalhandbuch und einem Zusatzheft zu den Erweiterungen auf den Markt bringen, blieb unbeantwortet. Jetzt gibt es die Missions-CD »Mech Warrior 3: Pirate's Moon«, wieder nur als Import und zu einem unverschämten Preis (70 Mark für eine Erweiterung sind happig). Ich spiele jetzt seit 12 Jahren Battletech-Titel und habe jedes bisschen Software zu dem Thema, aber weder ich noch meine 37 Mitspieler in Köln werden diesen Preis bezahlen. Microprose Deutschland hat sich bisher zu meiner diesbezüglichen Mail nicht geäußert, Microprose USA will sehen, was sich in Zukunft tun lässt. Frage: Wozu soll man sich ein Spiel in der deutschen Version kaufen, wenn man nicht mit den kommenden Erweiterungen rechnen kann? Da kaufe ich doch besser gleich die englische Fassung. Und der Versuch, deutschen Importeuren »das Wasser abzugraben«, vereitelt schon das Internet mit seinen Bestellmöglichkeiten. Mit ihrer Politik machen die Spielefirmen sich nur selbst kaputt, denn: Der einzige Weg, diesen Leuten zu zeigen, dass sie mit den Gamern nicht alles machen können, ist ein Boykott. Nur: Dann fliegen die Leute raus, welche die Arbeit machen, nicht die Misswirtschafter.

Mal ein Wort an die Leser-Gemeinde: Es muss nicht immer das Neueste am Markt sein. Es gibt jede Menge Programmperlen mit einigen Jahren auf dem Buckel: »Privateer«, »Strike Commander«, »Wing Commander 2«, »SimCity 2000«, »Command & Conquer 1 & 2«, »Dune 2« und viele andere. Vielleicht nicht mit Supergrafik, aber oft mit mehr Spielwitz als manch neuer Titel. Wühlt mal im Schrank und lasst Euch überraschen.
(Andreas Clausing)

Unsere Test-Crew freut sich auch nicht gerade über Sprachenwirrwarr und die Politik, manche Missions-CDs quasi nur nebenher zu vertreiben. Oder nimmt man bei den Herstellern

Alle 14 Tage?!?

Habt Ihr Euch schon einmal überlegt, vierzehntägig zu erscheinen? Die c't hat es ja mit Erfolg vorgemacht. Wäre echt toll!
(Paul Bellendorf)



24x pro Jahr?

Hui, und wer soll die ganzen Spiele programmieren, die wir dann in jedem zweiten Heft zusätzlich testen sollen? Ansonsten würde unser Heft ja sehr viel dünner werden.
Die Jungs bei der c't haben außerdem viel mehr Themen, über die sie berichten können (beispielsweise exotische Hardware wie Scanner und digitale Kameras, Profi-Netzwerkkomponenten, Experten-Programmierkurse, Artikel zu PC-Recht, Apple und Linux.

an, die Fans der Spiele würden diese eh schon in Englisch kaufen und damit auch die englischen Erweiterungen bevorzugen? Gerade auf eine CD/DVD passen doch beispielsweise sowohl englische als auch deutsche Hallensprecher (»NBA 2000« hat im Gegensatz zum Vorgänger nur noch deutsche Stimmen). Kein Witz: Electronic Arts zeigt sich übrigens bis heute nicht in der Lage, uns die Missions-CD »Antiteam« für »Sid Meier's Gettysburg« zum Testen zu schicken.

Alte Spieleperlen: Stimmt genau – und oft sind zahlreiche dieser Titel in Sammlungen oder zum Taschengeldpreis zu haben. Also, artig unsere Sparschwein-Artikel lesen und Flohmärkte abklappern.



Ultima 9 – Ascension: Die amerikanische »Dragon Edition« gibt's offiziell nicht in Deutschland.

Sammler und Jäger

Ich bin ein begeisterter Ultima-Fan und habe eine Frage zur besser ausgestatteten »Dragon Edition« von »Ultima 9 – Ascension«. Diese würde ich nämlich zur Vervollständigung meiner Sammlung gern mein Eigen nennen. Die Suche im Internet stellt mich aber vor ein Problem, da auf den Electronic-Arts-Seiten dieses Paket nur im amerikanischen Shop angeboten wird. Wie kann ich sie hier bekommen? Oder wird es genug Exemplare geben, die auch regulär in die Läden kommen? Oder kann ich mir das in den USA bestellen, obwohl keine Versandart Richtung Europa zu finden ist? Falls Letzteres zutrifft, würde ich mich sehr freuen, wenn Sie mir kurz beschreiben, wie das dann technisch gehen soll. **(Andreas Schmidt)**

Unsere Rollenspiel-Sammler haben sich die englische »Dragon Edition« per Kreditkarte bei der Electronics Boutique, `www.ebworld.com`, bestellt. Allerdings kamen zu rund 110 Mark für das Spiel noch einmal rund 100 Mark Porto – bei fünf Bestellern allerdings erträgliche 20 Märker pro Nase. Manchmal landen die Schätze auch im Zoll, rechnen Sie dann erneut 20 Prozent auf den Grundpreis.

Zahlreiche Spieleläden wie PC Fun (`www.pcfun.de`) bieten ebenfalls US-Importe an – teilweise aber mit saftigen Aufschlägen. Vergleichen lohnt! Ob die deutsche Fassung von »Ultima 9 – Ascension« auch in einer Spezialverpackung erscheint, war zum Redaktionsschluss noch nicht bekannt.

Schnell-Tests?

Mal ehrlich: Wie lange testet Ihr denn? Eine halbe Stunde oder was? Die größte Herausforderung bei »Planescape: Torment« sind ja wohl weniger die Quests als Probleme wie das Ruckeln der Hauptfiguren und der Grafik-Engine nach den ersten zwei Schritten. Hier hilft nur der Tod samt Auferstehung oder das Laden eines Spielstandes. Oder: Wie komme ich in die Gießerei? Oh, ich weiß: Ich kaufe mir für dieses Kapitel einfach die englische Version. Da für mich die Spielbarkeit eine Voraussetzung für eine gute Wertung ist, frage ich mich, wie das Spiel auf 86 Punkte Spielspaß kommt? Ich meine, vielleicht habt Ihr zu viel zu tun und freut Euch über Bugs? Udo: »Boah, guck mal, Roland: ein Fehler in Torment, da komm ich nicht weiter.« Roland: »Cool, gehen wir 'ne Wochen Ski fahren, vielleicht gibt's bis dahin ja 'nen Patch.«

Und wenn Ihr »Ultima 8« »SuperAvatar Brothers« nennt, dann müsste »Ultima 9 – Ascension« eigentlich »Tomb Raider 9: The now really and forever last Ascension« heißen. Fertig gemotzt. Der Rest gefällt mir. Aber bitte testet demnächst Mammut-Spiele wie Planescape und Ultima 9 gründlicher. **(Florian Gebhardt)**



Haben wir Planescape: Torment zu wenig gründlich und zu kurz getestet?

Roland und Udo sind nicht der Meinung, die beiden Rollenspiele nicht gründlich genug getestet zu haben. Und über Bugs freut sich hier niemand, auch wenn das von Dir angesprochene »Zeitlupen«-Problem existiert. Allerdings ist es Roland bei seinem mehrtägigen Test am heimischen Pentium/200 nicht aufgefallen – so etwas soll es geben.

Neben einem Patch im Internet, der das Problem behebt (siehe auch den Bug-Report der letzten Ausgabe) hilft es, das Spiel mit ALT-F4 scheinbar beenden zu wollen, dann bei der Abfrage aber zu verneinen. Oh, und »Planescape: Torment« bekam 89 Punkte – und Roland stand noch nie auf Skiern.

Keiner kennt sie

Mir fallt in letzter Zeit immer öfter folgendes auf: Wenn ich alte Spiele auf meinen Laptop spiele, fragen mich die Leute, was das für ein schlechtes Spiel sei. Ich antworte beispielsweise bei »Dune 2« mit »Das ist der Vorgänger von Command & Conquer.« Die Leute starren einen dann an und gehen, anstatt zu fragen, ob sie selbst mal spielen könnten. Warum wollen manche lieber den neusten Schrott als gute alte Klassiker? **(Ulrich Hartinger)**

Weil sie nur nach toller Grafik schielen? Weil sie die Klassiker nicht kennen? Hier sind die Veteranen gefragt, den nachwachsenden Jungs und Mädels ein paar Nachhilfestunden in Spiele-Geschichte zu geben.

Wie alt ist Steffi?



Ich weiß zwar, dass man danach nicht fragt, aber: Steffi, ich würde doch gern mal wissen, wie alt Du bist. Auf den Fotos in der Player siehst Du älter aus als in den Videos. Das ist nicht böse gemeint, aber auf den Fotos wirkst Du wie Ende 20, in den Videos eher wie Anfang 20. Würdest Du uns Dein wahres Alter offenbaren? Gibt es auch Autogrammkarten von Euch? Wenn ja, dann hätte ich gern welche. **(Heiko Böker)**

Alter Schmeichler – Autogrammkarten gibt es leider keine, aber die ersten fünf Leser, die mein Alter richtig raten, bekommen eine von allen Redaktionsmitgliedern unterschriebene PC Player. Und einer Wunsch-Widmung von mir. Ab mit der Postkarte mit dem Stichwort »Steffi« an unsere Adresse im Kasten unten. Wie üblich ist der Rechtsweg ausgeschlossen ... und natürlich alle Future-Mitarbeiter. Einsendeschluss ist der 28.3.2000.

Indizier' mich!

Anscheinend lässt sich die Bundesprüfstelle beeinflussen. Oder wie könnte man sonst erklären, dass bestimmte Spielserien ruckzuck indiziert werden, »Unreal Tournament«, das schon länger auf dem Markt ist, aber nicht? Und obwohl Unreal Tournament bereits auf der Verpackung ein Bild zeigt, auf dem ein Bot den Kopf »verliert« und im Spiel Kopfschüsse mit einem »Head shot!«-Ruf fast verherrlicht werden. Natürlich geht die Indizierung einiger Titel in Ordnung, aber die BPjS hat die wahrscheinlich oft nur deswegen so schnell indizieren können, weil die Vorgängerspiele alle indiziert wurden. Als Entschuldigung wird es heißen, bei Tournament gibt es mehrere Spiel-Modi, die noch nicht ganz durchforstet sind, oder sind die Tester dort zu schlecht? Oder wie soll sonst die Erklärung lauten? **(Gerhard Jaschek)**

Die Bundesprüfstelle wird nach wie vor erst auf Antrag beispielsweise eines Jugendamtes tätig. Dieses wird meist von einer dritten Person auf Gewalt in einem bestimmten Spiel hingewiesen. Zur Prüfung geht das Spiel dann nach Bonn. Die Indizierungschancen steigen, wenn schon einer oder mehrere Vorgänger auf dem Index gelandet sind. Das ist bei »Unreal«, das der BPjS in einer teilweise entschärften deutschen Version vorgelegt wurde, nicht passiert – und so haben es die Experten vermutlich schwieriger, Unreal Tournament zu indizieren. Sonst würden sie eventuell eingestehen, schon den Vorgänger »falsch« eingeschätzt zu haben. Aber über eine Nicht-Indizierung hat sich bei uns noch nie ein Leser beschwert ...

Sorge um den Duke

Ich habe das Interview mit dem »Duke Nukem Forever«-Programmierer gelesen, in dem er meint, dass die Grafik an die des Dreamcast-Titels »Shen Mue« herankommt. Ich habe mir alle Duke-Bildschirmfotos angesehen und mir auch einen Shen-Mue-Trailer unter `www.rpgamer.com/games/upcoming/shien/shienprop.html` herunter geladen. Ob sie dieses Niveau mit ihrer aufgebohrten »Unreal Tournament«-Engine erreichen können? **(Stephan Wamann)**

Zweifelsohne wird Duke Nukem Forever ein grafisch höchst beeindruckendes Spiel. Die Jungs von der Video Games hatten eine Importversion von »Shen Mue« in den Händen – und sooo bahnbrechend sah das Action-Adventure in 640 mal 480 Punkten nicht aus. Realistisch, aber nicht die erhoffte Offenbarung. Drücken wir 3D Realms weiter die Daumen.

Ich bin Arzt, kein Spieletester

Leute, Ihr seid Redakteure und keine Schauspieler – vor allem keine guten. Und Ihr seid total unkomisch, seid mir versichert, das ist nicht nur meine Meinung. Die Multimedia-Leserbriefe sind eine schreckliche Peinlichkeit. Der durchs weglassen freiwerdende Platz auf der CD-ROM könnte für mehr Tools wie »ACDSee« oder »McAffee Virusscan« in Shareware-Versionen genutzt werden. Und last but not least: Die Seite mit den Redakteur-Personalities könnt Ihr drei-mal-bitte-bitte-mit-Zucker-drauf ersatzlos streichen, niemand ist an Eurem Privatleben interessiert und was Ihr gerade für eine CD hört. Interessant sind dagegen hoffentlich auch weiterhin Eure Spiele-Tests (die in den vergangenen zwei Jahren erfreulicherweise an Seitenzahl zugenommen haben). **(Florian Rampp)**

Das ist aber hart. Unsere Leser-Mitmachkarten sprechen da eine ganz andere, deutlich positivere Sprache. Und viele Player-Fans haben sich bitter beschwert, dass wir unsere monatlichen Redakteurs-Infos bei unserer Layout-Umgestaltung etwas eingedampft haben. Wollt Ihr mich und die anderen wirklich nicht mehr in Bild und Ton sehen? Schnüff.

Neue Rubrik?

Als ich in der letzten Ausgabe den Leserbrief »Adventure-Mangel« durchlas, kam mir die Idee für eine neue Rubrik in der PC Player. Ich könnte mir vorstellen, dass sie unter dem Namen »Die besten Spiele aller Zeiten« läuft und die Leser diese Seite mit Inhalt füllen. Diese Idee ähnelt zwar der »Hall of Fame«, jedoch würde mich konkret die Meinung anderer Leser interessieren, die dann zu ihrem genannten »Evergreen« eine kleine Geschichte erzählen könnten. Mir geht zum Beispiel das Spiel »Zak McKracken« nicht aus dem Kopf und ich denke, dass jüngere Leser, die solche Titel nicht mehr kennen, Anregungen finden könnten, um beispielsweise die momentane Dürrezeit der Adventures mit alten Titeln zu überbrücken. **(Michael Bleß)**

Witzige Idee! Was meinen die anderen Leser? Schicken Sie uns doch mal ein paar Oldie-Anekdoten!

Lara nackt

Ich lese seit neuestem Eure Zeitschrift und finde sie ausgezeichnet. Das Einzige was mich stört: Ihr habt zu wenig Cheats. Noch zwei Bitten: 1. Könntet Ihr Lara Croft einmal nackt zeigen? 2. Ich habe bei »Conflict Freespace« ein Problem mit dem Missions-Editor »Fred«, und zwar weiß ich nicht, wie man ihn benutzt. Hättet Ihr eine Gebrauchsanleitung für mich? **(Vadim Eckert)**

Zu wenig Cheats? Welche hättest Du denn gern? Hinweise nimmt Stefan (stefan.seidel@future-verlag.de) entgegen.
Zu Frage 1: Nein.
Zu Frage 2: Schau mal vorbei auf `http://descent.gamestats.com/FS1/fred`

Schreiben Sie uns

Leserbriefe an die Redaktion können Sie am praktischsten per E-Mail loswerden. Unsere Anschrift im Internet ist

mailbox@pcplayer.de

Natürlich erreichen uns auch Briefe an:

Future Verlag GmbH
Redaktion PC Player
Steffis Mailbox
Rosenheimer Str. 145h
81671 München

Bitte haben Sie Verständnis dafür, dass wir nicht jede einzelne Zuschrift individuell beantworten können. Beim Abdruck von Leserbriefen behält sich die Redaktion Kürzungen vor.

Tipps & Tricks per Fax

Sie kommen bei einem Spiel nicht weiter? Kein Problem: Mit unserem Fax-Service können Sie Lösungen zu wichtigen Spielen komfortabel rund um die Uhr abrufen.

Möglichkeit 1:
Faxgerät am Hauptanschluss

Wählen Sie mit dem Telefon am Faxgerät die gewünschte Nummer aus der PC-Player-Fax-Datenbank. Sobald Sie das Tonsignal (Pfeifen) hören, drücken Sie die Starttaste am Faxgerät. Die Seiten werden dann übertragen.

Möglichkeit 2:
Faxgerät an einer Nebenstelle

Rufen Sie die gewünschte Nummer aus der PC-Player-Fax-Datenbank mit einem beliebigen Telefon aus der Nebenstellenanlage an. Sobald Sie das Tonsignal (erstes Pfeifen) hören, verbinden Sie einfach an das Faxgerät weiter und legen auf.

Spiele-Hotline für PC Player, Mo-So 8-24 Uhr (0190) 873 – 268 – 11 (3,63 Mark/Minute)
Technik-Hotline für PC Player, Mo-So 7-24 Uhr (0190) 882 – 419 – 43 (3,63 Mark/Minute)

Kosten: DM 1,21 pro Minute (Die Abrechnung erfolgt über Ihre Telefonrechnung). Service Provider: DeTeMedien.

Achtung: Bitte beachten Sie die jeweiligen Seitenzahlen der Artikel. Einige Lösungen sind auf Grund der Komplexität der Spiele sehr umfangreich ausgefallen.

** Abruf nur innerhalb Deutschlands möglich.*

Haupt-Inhaltsverzeichnis aller abrufbaren Artikel: Telefonnummer (0190) 192 464 – 000

Tipps & Tricks zu	Seiten	Telefonnummer
Age of Empires 2	10	(0190) 192 464 – 110
(Mehrspieler-Level)	4	(0190) 192 464 – 115
Age of Wonders	2	(0190) 192 464 – 132
Alpha Centauri, Einsteigertipps	1	(0190) 192 464 – 068
	6	(0190) 192 464 – 070
Amerzone	2	(0190) 192 464 – 111
Anno 1602:		
Neue Inseln, neue Abenteuer	4	(0190) 192 464 – 050
AOE: Rise of Rome, Einsteigertipps	2	(0190) 192 464 – 040
	7	(0190) 192 464 – 056
Baldur's Gate	13	(0190) 192 464 – 065
(Subquests)	5	(0190) 192 464 – 072
Baldur's Gate:		
Legend of the Sword Coast	4	(0190) 192 464 – 082
Caesar 3	2	(0190) 192 464 – 045
Civilization Call to Power	3	(0190) 192 464 – 075
Civilization 2: Test of Time	2	(0190) 192 464 – 112
Colin McRae Rally	1	(0190) 192 464 – 036
Comanche Gold	6	(0190) 192 464 – 027
C&C 3: Tiberian Sun	15	(0190) 192 464 – 106
Commandos	10	(0190) 192 464 – 014
Commandos: Im Auftrag der Ehre	8	(0190) 192 464 – 076
Conflict Freespace	6	(0190) 192 464 – 029
Curse of Monkey Island, The	6	(0190) 192 464 – 015
Dark Project: Der Meisterdieb	10	(0190) 192 464 – 059
Descent 3	2	(0190) 192 464 – 095
Discworld Noir	6	(0190) 192 464 – 098
Dominion	8	(0190) 192 464 – 026
Dune 2000	6	(0190) 192 464 – 032
Dungeon Keeper 2, Teil 1	5	(0190) 192 464 – 096
Teil 2	6	(0190) 192 464 – 100
Driver	4	(0190) 192 464 – 116
Earth 2150	3	(0190) 192 464 – 117
F1 Racing	2	(0190) 192 464 – 016
F-16 + MIG 29	7	(0190) 192 464 – 058
F22 Total Air War	2	(0190) 192 464 – 042
Fallout	4	(0190) 192 464 – 017
Fallout 2, Teil 1	8	(0190) 192 464 – 060
Teil 2	8	(0190) 192 464 – 067
FIFA 2000	2	(0190) 192 464 – 118
Final Fantasy 7	10	(0190) 192 464 – 024
Frankreich 98	3	(0190) 192 464 – 018
Freespace 2	8	(0190) 192 464 – 128
Gabriel Knight 3	8	(0190) 192 464 – 127
Gangsters	3	(0190) 192 464 – 057
Grand Prix Legends	2	(0190) 192 464 – 037
Grim Fandango	7	(0190) 192 464 – 048
Half-Life (deutsch), Teil 1	2	(0190) 192 464 – 038
Teil 2	8	(0190) 192 464 – 051
Heroes of Might and Magic 3	2	(0190) 192 464 – 083
Hidden & Dangerous	7	(0190) 192 464 – 107
	3	(0190) 192 464 – 102
Homeworld	9	(0190) 192 464 – 119
Indiana Jones und der Turm von Babel	14	(0190) 192 464 – 125
Jagged Alliance 2	8	(0190) 192 464 – 084
King's Quest 8	6	(0190) 192 464 – 054
KKND 2	7	(0190) 192 464 – 033
Klingon Honor Guard	7	(0190) 192 464 – 034
Lands of Lore 3	5	(0190) 192 464 – 077
Legacy of Kain: Soul Reaver	9	(0190) 192 464 – 113
Machines	7	(0190) 192 464 – 088
Mech Commander	7	(0190) 192 464 – 035
Mech Warrior 3	6	(0190) 192 464 – 097
Might & Magic 6, Teil 1	6	(0190) 192 464 – 030
Teil 2	6	(0190) 192 464 – 031
Might & Magic 7	1	(0190) 192 464 – 093
Teil 1	8	(0190) 192 464 – 099
Teil 2	5	(0190) 192 464 – 105
Nightlong	4	(0190) 192 464 – 043
Outcast, Teil 1	7	(0190) 192 464 – 094
Teil 2	4	(0190) 192 464 – 103
Waffen	2	(0190) 192 464 – 104
Pharao	2	(0190) 192 464 – 120
Pizza Syndicate	4	(0190) 192 464 – 071
Populous 3, Einsteigertipps	2	(0190) 192 464 – 039
Teil 1	4	(0190) 192 464 – 049
Teil 2	5	(0190) 192 464 – 052
Populous: Unentdeckte Welten	3	(0190) 192 464 – 089
Quest for Glory 5: Dragon Fire	5	(0190) 192 464 – 066
Railrad Tycoon 2: Second Century	4	(0190) 192 464 – 085
Rainbow Six	6	(0190) 192 464 – 041
Rainbow Six: Rogue Squadron	4	(0190) 192 464 – 069
Rainbow Six: Rogue Spear	10	(0190) 192 464 – 121
Rayman 2	8	(0190) 192 464 – 124
Rent-A-Hero	3	(0190) 192 464 – 047
Return to Krondor	6	(0190) 192 464 – 062
Revenant	5	(0190) 192 464 – 122
Ring des Nibelungen	4	(0190) 192 464 – 044
Riven	4	(0190) 192 464 – 019
Rollercoaster Tycoon	1	(0190) 192 464 – 078
Shadow Company	4	(0190) 192 464 – 123
Shadow Man	8	(0190) 192 464 – 108
Siedler 3, Einsteigertipps	1	(0190) 192 464 – 046
Teil 1	4	(0190) 192 464 – 055
Teil 2	8	(0190) 192 464 – 063
Siedler 3: Geheimis der Amazonen	4	(0190) 192 464 – 114
Silver	3	(0190) 192 464 – 079
Speed Busters	1	(0190) 192 464 – 061
Starcraft Brood War	3	(0190) 192 464 – 073
Star Trek: Birth of the Federation	5	(0190) 192 464 – 101
Star Wars Episode 1.	7	(0190) 192 464 – 090
Die dunkle Bedrohung		
Street Wars	3	(0190) 192 464 – 091
System Shock 2	7	(0190) 192 464 – 109
Tomb Raider 2, Teil 1	6	(0190) 192 464 – 021
Teil 2	6	(0190) 192 464 – 028
Tomb Raider 3, Teil 1	10	(0190) 192 464 – 053
Teil 2	10	(0190) 192 464 – 064
(alle Secrets)	5	(0190) 192 464 – 074
Tomb Raider 4, Teil 1	6	(0190) 192 464 – 126
Teil 2	13	(0190) 192 464 – 130
Ultima 9	7	(0190) 192 464 – 129
Unreal	9	(0190) 192 464 – 022
Völker, Die	1	(0190) 192 464 – 086
	7	(0190) 192 464 – 092
Warzone 2100	8	(0190) 192 464 – 087
Wheel of Time	4	(0190) 192 464 – 131
Wing Commander Prophecy	5	(0190) 192 464 – 023
X-Files: The Game	4	(0190) 192 464 – 025
X-Wing Alliance (bis Mission 30)	8	(0190) 192 464 – 080
(ab Mission 31)	7	(0190) 192 464 – 081

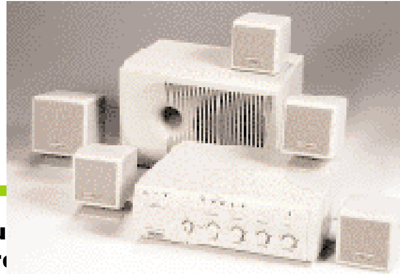
Jahresinhalte	Seiten	Telefonnummer
Jahresinhalt 2000	2	(0190) 192 464 – 900
(ohne Tests + Tipps)		
Tipps-Übersicht 2000	1	(0190) 192 464 – 902
Test-Übersicht 2000	1	(0190) 192 464 – 903
Jahresinhalt 1996	5	(0190) 192 464 – 911
Jahresinhalt 1997	5	(0190) 192 464 – 910
Jahresinhalt 1998	5	(0190) 192 464 – 912
Jahresinhalt 1999	5	(0190) 192 464 – 913
Tipps-Übersicht 93-97	3	(0190) 192 464 – 930
Tipps-Übersicht 98	1	(0190) 192 464 – 931
Tipps-Übersicht 99	1	(0190) 192 464 – 932

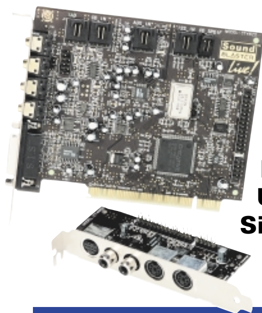
Dienstleistungen	Seiten	Telefonnummer
Hardware-Hitliste	2	(0190) 192 464 – 940
Hotlines der Spielehersteller	1	(0190) 192 464 – 941

VORSCHAU

Von der nächsten PC Player dürfen Sie einiges erwarten.

HAST DU TÖNE?





Falls nicht, sollten Sie u… ren nächsten Hardwar… punkt auf keinen Fall ver… nen wir einen aktuellen Überblick über die derzeit besten Soundkarten und wollen Sie davon überzeugen, dass der Einbau einer Soundkarte alles andere als Hexenwerk ist. Und wo wir schon mal beim Thema sind, informieren wir Sie auch gleich über Dolby-Surround-Anlagen und alle dabei auftauchenden Fragen der Raum-Akustik.

ALLES NEU MACHT DER MAI





Diese alte Weisheit trifft auch für die neue Ausgabe der PC Player zu. Dort erwarten wir die Ankunft etlicher notorischer Zuspätkommer, wie beispielsweise die unzählige Male verschobenen Titel Force Commander und Daikatana. Abgesehen von diesen Nachzüglern sieht unser Redaktionsplan Tests von Arcatera, Simon the Sorcerer 3D, Sudden Strike, F1-2000, Need for Speed Porsche, Soldier of Fortune (deutsch), Star Trek: Armada und Comanche/Hokum vor. Last but not least freuen wir uns auf einen Besuch bei Sunflowers, die wollen nämlich erste vorzeigefähige Bilder und Infos ihres Anno 1602-Nachfolgers Anno 1503 herausrücken.



NEUE DEMOS BRAUCHT DAS LAND

Wir wissen zwar noch nicht, wie viele Demos auf unseren nächsten Begleit-CDs lagern werden, sollten unsere Vorausberechnungen allerdings zutreffen, dann tummeln sich dort unter anderem Schnupperversionen von **Comanche/Hokum, Croc 2, Tomb Raider: The Last Artefact, Bust a Move 4, Pac Mania 3D, Animaniacs: Splatball**, und der X-Beyond the Future-Erweiterung **XTENSION**.

PC PLAYER

5/2000 erscheint am 5. April*

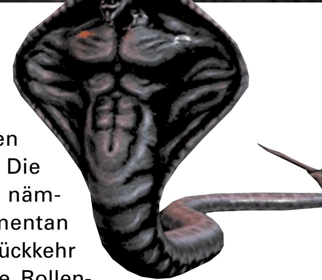
*** Abonnenten erhalten das Heft in der Regel ein paar Tage früher.**

Alle Vorschau-Angaben ohne Gewähr! Aufgrund von Terminänderungen bei den Spieleherstellern kann es zu kurzfristigen Verschiebungen kommen.

»SPECIAL«-ISTEN

Natürlich riskieren wir auch ein paar Blicke über den spielerischen Tellerrand hinaus. So bastelt unser Auslandskorrespondent Markus Krichel im Rahmen der Serie über die besten Spielehersteller an einem





Report über die Strategie- und AD&D-Experten von SSI. Die liebäugeln nämlich momentan mit einer Rückkehr ins lukrative Rollenspiel-Geschäft.

DILBERT™ BY SCOTT ADAMS



E-mail: SCOTTADAMS@AOL.COM





C FINALE

SCHWACHSINN.COM

Das Buch zum Film kennen Sie. Meinetwegen auch noch den Film zum PC-Spiel. Aber wie wäre es mit der Stadt zur Homepage? Kein Jux: Die Kleinstadt Halfway im US-Bundesstaat Oregon nannte sich Anfang des Jahres in Half.com um. Die gleichnamige Web-Firma verhökert gebrauchte Bücher, CDs, Filme und Videospiele. Der etwas obskure Marketing-Gag füllt nebenbei die Stadtkassen um einen fünfstelligen Dollar-Betrag, obendrein gibt's neue Computer für die Schule. Wir warten auf die erste Stadt namens PC.Player.de – dann können wir wieder mal umziehen.

half.com

Half.com – der garantiert werbewirksame Städtename.

BAUHERRENMODELL



Jahr 2000, die erste: Susan kramte aus ihrer Weihnachtspost noch dieses Schmuckstück von Ravensburger Interactive hervor. Die Grußkarte zum Selberbasteln – im fertigen Zustand garantiert die höchsten Neujahrswünsche der Welt. Den eher mystischen Aufdruck konnte bei uns allerdings bislang noch niemand deuten.

Frohes Neues – garantiert die letzte Karte zum Jahreswechsel, ehrlich!

UND DIE ANTWORT IST ...

Im letzten Finale fragten wir, warum Engel Bob in der Porzellan-Fassung die Hände vor seine Augen schlägt. Hier die Top 5 der besten Antworten:

1. Er hat Udo beim Auto fahren zugeschaut.
2. Ihm ist »Drei Engel für Charlie« zu spannend geworden.
3. Er hat die Abrechnung von seinem Internet-Provider bekommen.
4. Jemand hat ihm das neue Großraumbüro der PC Player gezeigt.
5. Er war der geheime Finanzberater von Helmut Kohl.



Ingo, Manuel, Sebastian und Volker aus Felsberg dürfen sich freuen: Für die besten Antworten gewinnen sie diesen Porzellan-Bob.



Lecker, lecker: Das Überlebenspaket von Fanatec.

WOHLSCHMECKEND UND GUT

Jahr 2000, die zweite: Von Hardware-Hersteller Fanatec gab es dieses Überlebenspaket zum Jahreswechsel. Mit Carlini-Fertiggericht von Aldi und japanischen Udon-Nudeln – so weltoffen speisen wir sonst nur auf internationalen Messe-Ereignissen. Na ja, leider ohne Weihnachts-Pilsener. Haben wir dann zwar doch nicht gebraucht, aber wir heben es uns einfach für das nächste Jahrtausend auf – man kann ja nie wissen. **(ra)**

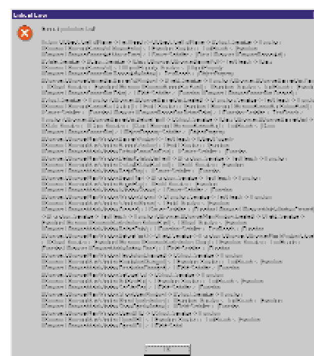
tikis MS-SpielDOSe



»Schau, Papi, ein Spiel mit zwei Bildschirmen: Wenn ich hier ein Gigabyte Datenmüll reindonnere, gehen auf dem Fernsehbild die Kurven runter!«

MEINE IST LÄNGER

Matthias Spenglers »Unreal Tournament«-Fehlermeldung toppt noch die aus der letzten Ausgabe: Satte 45 Zeilen ist sie lang. Sicher gut für Programmierer und Debugger, wie Benedikt Feller anmerkte, aber der Normalo-Spieler staunt natürlich kräftig über einen solchen Informationswust.



Also gut, dann lesen Sie mir mal die Fehlermeldung vor!

Und dann war da noch ...

... die Mitmachkarte von Ulli Haase mit dem Wunschthema: »Keine Panik: So gewinnt man einen High-End-PC«.